



PRESENTA

CONTIENE LA SOLUZIONE DI MEDIEVIL 2 E LA GUIDA ALL'ACQUISTO DEI RACING GAMES

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2 - N. 7 Luglio 2000

OLTRE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE

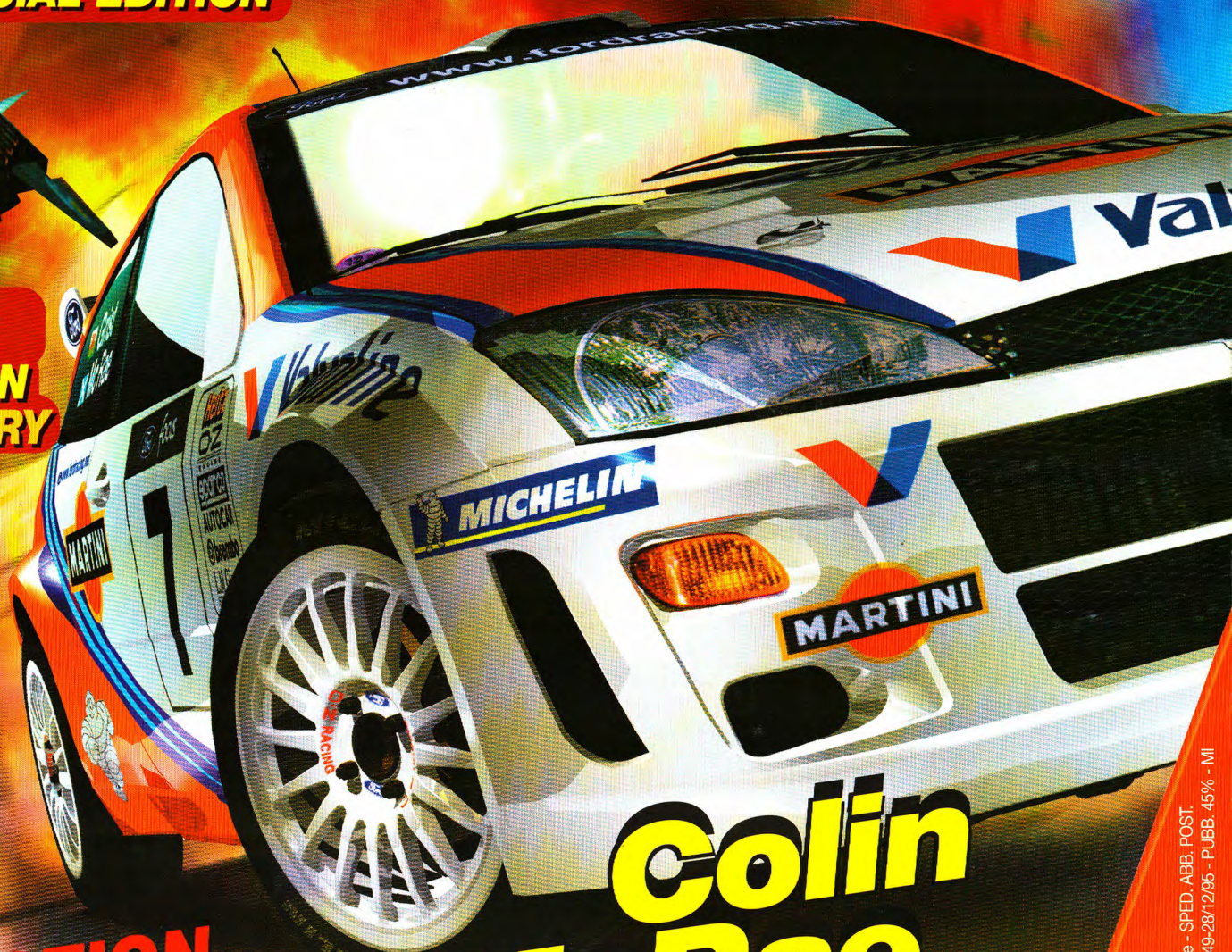
PLANET GAMES

RESIDENT EVIL SURVIVOR
WIP3OUT SPECIAL EDITION
GALERIANS
N-GEN

ANTEPRIME
GRIND SESSION
VAGRANT STORY

**DESTRUCTION
DERBY RAW**

**LAMIERE
CONTORTE!**



**Colin
McRae
Rally 2**

**'RUOTE SPORCHE'
SU PSX**

Publicazione Mensile - SPED. ABB. POST
COMMA 26, ART. 2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBBL. 45% - MI

ISSN 1127-6967



9 771127 696605

SQUARESOFT

©2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

STAI SCHERZANDO COL FUOCO





VAGRANT STORY™

SOLO CONTRO TUTTI, IN UNA CITTÀ MALEDETTA DAI POTERI OCCULTI
DEI TUOI NEMICI, RIUSCIRAI A SCONFIGGERE IL MALE ASSOLUTO?

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Colin McRae Rally 2	22
Destruction Derby Raw	18
Galerians	26
N-Gen	30

PROVA PLANET

Alundra 2	42
Barbie Supersport	47
Dracula - La risurrezione	40
Grudge Warriors	57
Jimmy White's 2: Cueball	52
Legend of Legaia	38
Missile Command	53
Rescue Shot	48
Resident Evil Survivor	50
Spin Jam	55
Victory Boxing Challenge	56
Wipeout Special Edition	34
Worms Armageddon	54

PRIMA IMPRESSIONE

Grind Session	60
Speedball 2100	65
Terracon	64
Vagrant Story	58
Vandal Hearts 2	63
Vib Ribbon	62

AREA SOLUZIONI

MediEvil 2	76
------------	----

PLANET SPECIAL

Speciale Neversoft/Oddworld	14
-----------------------------	----

RUBRICHE

Games Wanted	70
News	6
Pitonate	10
Planet Cheat	68
PSX 2 Update	66
Tutti i giochi	86



▲ Un grande ritorno! In **Destruction Derby Raw** la cattiveria conta più della velocità, la potenza più del controllo, la resistenza più dell'intelligenza.



▲ Non poteva deludere il secondo capitolo del più acclamato gioco di rally per PlayStation. **Colin McRae Rally 2** è più grande, più veloce, più spettacolare, più...rally!

► Rion convive con dei poteri mentali sconosciuti. Siete pronti per aiutarlo? **Galerians** è un gioco particolare che non mancherà di scatenare un bel po' di polemiche.





Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa,
Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti,
Christian Pettini, Lucio Prosperi,
Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

INDIRIZZO FAX:

Planet PlayStation 02/43980181

INDIRIZZO E-MAIL:

playstation@planet.it

SITO INTERNET:

www.gamearena.it

◀ Un originale corsa tra i caccia più moderni delle aviazioni di tutto il mondo, **N-Gen** vi farà gareggiare nei canyon più profondi con i tramonti più infuocati alla velocità del suono!

LEGENDA

- | | | | |
|---|---|---|---|
| S - su | ↑ | Q - quadrato | ◻ |
| G - giù | ↓ | C - cerchio | ◯ |
| Dx - destra | → | X - tasto x | ⊗ |
| Sx - sinistra | ← | R1 - tasto funzione destra sopra | |
| S1 - diagonale in alto a sinistra | ↖ | R2 - tasto funzione destra sotto | |
| S2 - diagonale in basso a sinistra | ↙ | L1 - tasto funzione sinistra sopra | |
| D1 - diagonale in alto a destra | ↗ | L2 - tasto funzione sinistra sotto | |
| D2 - diagonale in basso a destra | ↘ | N - neutro, nessun tasto premuto | |
| T - triangolo | ◀ | | |

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

- | | |
|--------------------|---|
| DA 0 A 40 | Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga! |
| DA 41 A 60 | Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. |
| DA 61 A 70 | È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no. |
| DA 71 A 80 | Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. |
| DA 81 A 90 | Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato. |
| DA 91 A 100 | Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile! |



Nulla riesce a spegnere la febbre per la Play2.

Mancano ancora quattro mesi al debutto e quasi tutte le mail che riceviamo toccano

l'argomento. Potenza, compatibilità, giochi e soprattutto la preoccupazione sul destino della vecchia ma sempre cara 'dea grigia'. Cercherò una risposta collettiva.

La Play2 non significa l'eliminazione totale della PlayStation. Il nuovo 'principe nero' occuperà il ruolo centrale nel salotto di casa, incorporando le funzioni di gioco, lettura di film in DVD e futura connettività in Rete. Quasi tutti i vecchi giochi gireranno con la nuova macchina, ma le nuove 'emozioni' grafiche si godranno solo con i giochi della nuova generazione. Questi ultimi sono in DVD e non potranno essere usati sulla prima Play. La console grigia non è però arrivata al capolinea. Resta una piattaforma per gli oltre 800 giochi già pubblicati e per quelli che verranno. Già, perché lo sviluppo di giochi per la Play1 non finisce, ma sposta il suo mirino verso il pubblico più giovane. La Play2, quindi, sarà una rivoluzione dolce che propone un valore aggiunto e nuove opportunità, senza sopprimere il nobile e mai decaduto predecessore. Evidente però che le cose migliori e più eccitanti arriveranno dalla nuova macchina. Ma ognuno si potrà adeguare con i suoi tempi, dettati dalla curiosità, dal portafoglio o dalla nostalgia, senza perdere un solo giorno di gioco.

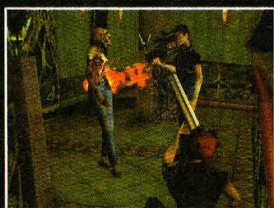
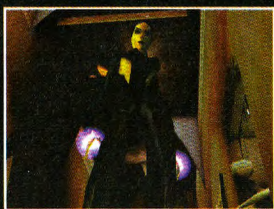
La Play1 è viva e resta fra noi!

Altro argomento 'caldo' delle mail sono le recensioni dei giochi per la Play2. Perché non fate delle vere e proprie prove, con tanto di voto, per i nuovi giochi, ma vi limitate a segnalazioni e anteprime? ci scrivono alcuni lettori. La nostra è una

scelta coerente con la filosofia che ci ha sorretto e premiato fin dal primo numero di questa rivista. Non rincorriamo le anteprime globali se poi i giochi non sono rapidamente disponibili. Non facciamo recensioni (salvo eccezioni di carattere straordinario, tipo Metal Gear Solid; ma quella era una questione di pubblica sicurezza!) di giochi disponibili solo in pochi e carissimi punti di rivendita dell'import. L'informazione è ovviamente sacra, ma non vogliamo spingere i nostri lettori ad acquistare macchine di livello inferiore (la Play2 europea sarà decisamente più avanzata e 'messa a punto' di quella giapponese) o giochi in giapponese. I collezionisti e quelli che non resistono alle tentazioni tecnologiche si tufferanno comunque (non a caso un grande scrittore come Oscar Wilde diceva: "Posso resistere a tutto meno che alle tentazioni"), pur coscienti che la loro è una scelta di pura golosità d'élite. Quella voglia di esclusivo, che proprio in quanto tale non può essere patrimonio di tutti. Noi ci rivolgiamo a tutti, non vogliamo figli e figliastri. Inutile allevare armate di giocatori-zombie dal portafoglio dissanguato alla ricerca di giochi introvabili o improbabili. Informazione sì, quindi, ma responsabile. Perché se è vero che l'esclusività dona grandi piaceri, è altrettanto vero che l'attesa accumula il piacere. Aspettiamo quindi con trepidazione le prime uscite ufficiali europee per fare prove serie e riscontrabili. Nel frattempo, stiamo vigili per offrirvi tutte le notizie e indiscrezioni. E ricordatevi che se l'attesa mensile per il nuovo numero di Planet diventa insopportabile, potete avere notizie fresche ogni giorno su www.gamearena.it, il sito d'elezione della nostra rivista. E poi non dite che non vi pensiamo!

Roy Zinsenheim

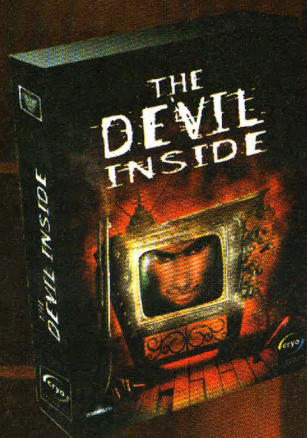
Dagli autori di Alone in the Dark



THE DEVIL INSIDE

**STASERA SEI IN TELEVISIONE
DÌ ALLA MAMMA DI ANDARE A DORMIRE**

Notte di Halloween. Il primo canale via cavo dedicato ai fenomeni paranormali e all'orrore. Un investigatore che può materializzare il suo diabolico doppio femminile. Un'orda di creature maledette fuggite dall'inferno. Una casa abbandonata dove ogni incontro può segnare per sempre il tuo destino....



WWW.DEVIL-INSIDE.COM



FINAL FANTASY IX

Genere: Gioco di guida (?)
Casa: Squaresoft
Data di uscita: imminente (in Giappone)



Con FFXIX, **Square** ritorna alle origini riprendendo diversi elementi contenuti nei precedenti capitoli e cercando di rimediare alle critiche che le erano state rivolte verso il comunque splendido FFVIII. Torna così il classico design **super deformed** e l'ambientazione in pieno stile **fantasy**. Il gioco sarà ambientato in un mondo fantastico, **Gaia**, e il personaggio principale sarà un ladrunco di nome **Zidane**: ma con il pallone tra i piedi non sarà un asso... Il sistema di combattimento prevede un controllo più approfondito sui personaggi del party e le **limit break** saranno sostituite da un modello più evoluto. Il tipo di equipaggiamento e di armamentario sarà diverso da classe a classe e ogni personaggio avrà particolari magie e abilità che saranno apprese in base al tipo di equipaggiamento. **Square Europe** non ha ancora comunicato la data di uscita in Europa ma ha annunciato che il titolo verrà localizzato in **5 lingue** diverse compreso l'italiano.

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

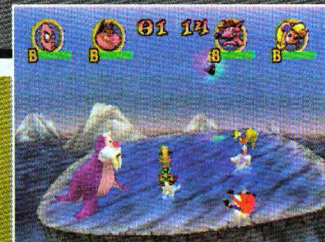
Dopo la scorpacciata di anteprime del mese scorso grazie all'E3, rientriamo nella normalità. Soprattutto, come dimostrano Final Fantasy IX, Onimusha e gli altri titoloni, notiamo come l'arrivo del Principe Nero non impensierisca minimamente la piccola di casa Sony. La Play1 gode di ottima salute e tutti i giochi prossimi venturi, più che il canto isolato di un cigno, sembrano rappresentare un grande concerto!

IL NUOVO CRASH BANDICOOT!

Genere: Puzzle game con **Crash Bandicoot**
Casa: SCEE
Data di uscita: Novembre 2000
 Non più **Naughty Dog** per lo sviluppo di un gioco della serie di **Crash Bandicoot**! **Eurocom** sostituirà i NG e appronterà, per conto di mamma



Sony, il quinto gioco che ha per protagonista il tenero marsupiale. Dopo tre platform e un driving game, **Crash Bash** diventa un puzzle game molto arcade giocabile anche da **quattro** utenti umani. La via rimane quella del party game tracciata da **Crash Team Racing**: la qualità estetica si conferma sugli altissimi standard settati dai Naughty Dog. La meccanica di gioco ricorda lievemente quella di Bomberman, ma l'impronta più chiara è quella **Mario Party**, un gioco sviluppato da Nintendo che ha per protagonista Super Mario. Dopo aver 'preso spunto' per l'idea di un testimonial, di un genere e poi di un



gioco di kart, Sony non abbandona la sua politica di ispirarsi ai concorrenti. Per chi non richiede prioritariamente l'originalità, comunque, si tratta di un bel giocare!



IL DRAGHETTO SPYRO RITORNA ANCORA!

Genere: Arcade
Casa: SCEE
Data di uscita: 2000 inoltrato

È in fase di sviluppo il terzo titolo della serie di **Spyro the Dragon**, intitolato **The year of the Dragon**. Ma questa volta non si tratta di un



platform: similmente a quanto avviene per la serie di **Crash Bandicoot**, **Spyro** cambia genere e offre una azione multiplayer. Il gioco pare che si trasformi in qualcosa di simile a un gioco multievento, in cui la parte del leone è fatta

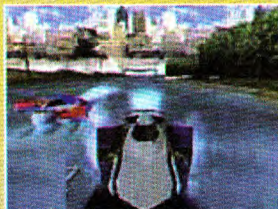
dalla varietà delle singole prove e dei vari eventi. Si va da una sfida su **skateboard** (niente a che vedere con Tony Hawk, per carità) a un incontro di **boxe**, da un confronto su **carri armati** a uno tra **sottomarini**. È ovviamente possibile (data la natura del titolo) impersonare più personaggi. Restiamo in attesa di saperne di più circa questa insolita, imprevedibile e stravagante piega presa da Spyro.



JAMES BOND RACING

Genere: Racing
Casa: Eidos
Data di uscita: TBA

È in fase di sviluppo un racing in cui il fascino non deriva solo dai mezzi che si possono controllare ma anche dal pilota, un certo **James Bond**... Sarà possibile controllare tutti i mezzi che abbiamo conosciuto durante i film dell'agente segreto più famoso del mondo, a partire (e ci mancherebbe altro) dalla prima, mitica **Aston Martin**. Il gioco ovviamente non prevede competizioni,



ma molta sana azione durante la quale sopraffare i nemici utilizzando i gadgets di cui, da sempre, son dotati i mezzi di James Bond. Maggiori info su questo stravagante gioco vi verranno fornite quando le avremo.

SILHOUETTE MIRAGE

Genere: Arcade
2D a scorrimento
Casa: Treasure
Data di uscita: imminente

Nell'epoca del 3D a tutti i costi e della scarsa originalità, **Treasure** si è concentrata sullo sviluppo di giochi bidimensionali. **Silhouette Mirage** promette di essere uno dei

più impressionanti giochi 2D mai creati su PlayStation, con fondali ed effetti grafici di rotazione e zoom, nonché sprites animati splendidamente. La popolazione del mondo di **Silhouette Mirage** è composta da due grandi 'razze': i **Silhouette**, appunto, e i **Mirage**; noi controlliamo **Shyna**, fanciulla che possiede le caratteristiche di entrambe tali razze con la particolarità che, voltata verso destra, possiede le caratteristiche di un **Silhouette**, verso sinistra quelle di un **Mirage**. Orbene, queste due razze possono essere danneggiate e uccise solo da colpi provenienti da un appartenente della razza contraria. Questo originale accorgimento (a cui è necessario abituarsi) garantisce uno spasso assoluto, uno sparattutto con elementi puzzle. Insomma, **Silhouette Mirage** promette di essere un piccolo capolavoro di giocabilità e innovazione. La possibilità di intraprendere vari percorsi per finire il gioco, un ottimo bilanciamento del livello di difficoltà e la varietà di situazioni di gioco garantiscono una buona longevità. Questo interessante prodotto, praticamente finito, sarà oggetto di un prossimo test sulle pagine di Planet!



IRON SOLDIERS 3

Genere: Azione
Casa: Vatical Entertainment
Data di uscita: imminente



Una semiconosciuta casa sta per pubblicare un gioco di azione realizzato da un team di sviluppatori, nomati **Eclipse**, che pure loro famosissimi non sono... Ma il numero 3 del titolo ci rammenta che si tratta di un sequel, anzi di un *trequel*, una terza puntata insomma. Si tratta di un gioco in cui il controllo è su pesanti mezzi corazzati. La dinamica ricorda molto i giochi di mech, tipo **Armoured Core** e **Mechwarrior**. In realtà il gioco non ha alcuna velleità simulativa, il sistema di controllo è semplice e la giocabilità promette d'esser veloce e immediata. 15 armi da usare in 25 missioni molto diversificate fra loro sono un buon biglietto da visita; aspettiamo il prodotto finito che dovrebbe essere già disponibile mentre leggete queste righe.

HYDRO SPORT RACING

Genere: Racing acquatico
Casa: Mattel Interactive
Data di uscita: inverno 2000



I **Promethean Designs**, uno sconosciuto team di programmatori, sta sviluppando un racing (giocabile anche da due giocatori contemporaneamente tramite il discusso **split screen**) ambientato nel mondo della motonautica. Si scontrerà quindi con il recente indecente **Hydro Thunder** e con i vetusti **Powerboat Racing** (scarsino) e **Rapid Racer** (bellissimo!). Le feature che dovrebbero rendere appetibile questo **Hydro Sport Racing** sono costituite dal gran numero di piste (**sessanta**),



di scafi di ogni tipo e di competizioni in cui cimentarsi. L'impronta sarà molto simulativa, tanto che si parla di questo come del 'Gran Turismo sull'acqua' per via della tangibilità delle differenze prestazionali tra i mezzi. Sembra interessante, ma io non sarò contento finché un gioco ambientato sull'acqua non restituirà fedelmente il moto delle onde e delle correnti.

CLASSIFICA DEI PIU' VENDUTI

(dati dal 21 maggio al 20 giugno 2000)

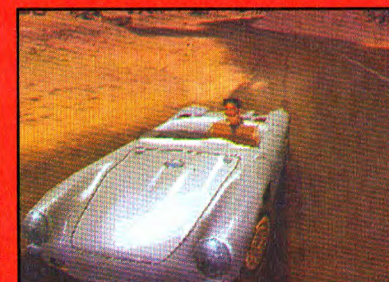
1. Syphon Filter 2



2. Euro 2000



3. Need for Speed Porsche Challenge



4. F1 2000

5. Die Hard Trilogy 2 Viva Las Vegas

6. Jedi Power Battle

7. Crash Bandicoot 3 Platinum

8. Nightmare Creatures 2

9. ISS Pro Evolution

10. Medieval 2

11. Rolando V-Football

12. Resident Evil Survivor

13. Spyro the Dragon 2 Platinum

14. This is Football Platinum

15. Resident Evil 3 Nemesis

Dati forniti da:

• L'Arcobaleno Videogames, Roma

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Genere: Avventura

Casa: Eidos

Data di uscita: settembre 2000

In questa singolare avventura potrete interpretare fino a **trenta** diversi personaggi: comincerete nei panni di un poliziotto e, in caso di morte, la prima persona che toccherà il vostro corpo verrà impossessata dalla vostra anima (nomade, ecco il perché di 'nomad soul'). Ognuno dei **30 personaggi** ha un diverso livello di forza, resistenza, abilità di combattimento e, naturalmente, aspetto. Il secondo elemento di fascino risiede nella totale libertà di movimento, esplorazione e



azione in una cittadina futuristica popolata da gente che vive la propria vita. Vista la mole di dati che la povera CPU della PlayStation deve macinare, il gioco carica i dati in continuazione mentre si gioca come **Soul Reaver**.

MTV SPORTS SKATEBOARDING

Genere: Sportivo

Casa: THQ

Data di uscita: Natale 2000

Avremo modo di tornare ancora su questo gioco che, come è intuibile, si aggancia al prequel, quel gioco di snowboard che ci piacque q.b. (quanto basta) qualche mese addietro. Oggi come allora, lo sport riprodotto è abbastanza particolare, estremo, trendy: si tratta di un gioco di skateboard. Non sto a ricordare che si dovrà scontrare con il sequel di Pi-Tony



Hawk; per farlo senza uscire troppo umiliato, questo prodotto

offrirà un testimonial di rilievo, **Andy McDonald's** (che già conosciamo), e una nutrita schiera di skater, le cui movenze sembrano molto ben riprodotte. Chiudono il quadro una buona grafica (soprattutto per quel che riguarda le texture), **sei modalità** per il gioco multiplayer e un bel po' di **piste** intriganti, disegnate per far esprimere al giocatore tutta la sua bravura nell'eseguire acrobatiche figure.

LE AVVENTURE DELL'UOMO PIPISTRELLO

Genere: Azione

Casa: Kemco

Data di uscita: novembre 2000

Kemco è al lavoro su un'ennesima trasposizione digitale delle avventure dell'uomo pipistrello... o del pipistrello-uomo, a seconda di come si vuole intendere il singolare mix. Di giochi ispirati a **Batman** ne abbiamo visti molti, il migliore dei quali rimane quello Ocean per Amiga (datato 1990) ispirato alla prima pellicola cinematografica di **Tim Burton**. Questo lavoro, per la gioia di tutti gli appassionati, è ispirato ai comics statunitensi. Il prodotto ricorda molto, nella meccanica di gioco, quel **Fighting Force 2** di Eidos



che abbiamo recensito nel numero di Gennaio. La dinamica prevede un gran numero di scontri con gli scagnozzi del Joker, ben armati e

pericolosi; speriamo che siano più cattivi di quelli del Fighting Force 2... Ma anche noi potremo ricambiare, grazie a un bat-arsenale di tutto rispetto, che richiama il fascino degli incredibili gingilli d'offesa ben noti agli appassionati. E non mancheranno anche le bat-possibilità offerte dai bat-gadget, che consentiranno un'azione del tutto particolare. Dopo i giochi ispirati ai film e ai comics, attendiamo un prodotto che abbia la licenza ufficiale dello squallido telefilm, quello con il Batman panzuello e i "kapov!" e "sock!" ogni volta che c'era uno scontro... Sì, lo svilupperanno e sarà un inspiegabile puzzle game...

ELDER GATE

Genere: Gioco di ruolo

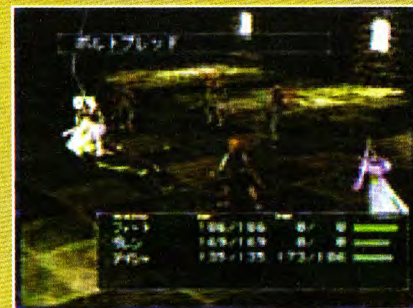
Casa: Konami

Data di uscita: TBA

La **KCET**, il team di sviluppo Konami con base a Tokio (KCET è infatti acronimo di Konami Computer Entertainment Tokio), dopo l'insuperabile lavoro svolto



con Sua Maestà **Winning Eleven 4** Che Noi Tutti Adoriamo, lavora a un gioco di ruolo che ha l'ambizione di essere un gioco infinito. E pare che sia così: sullo sfondo di una storia (di cui sto per parlare) il gioco, a ogni partita diversa, crea un nuovo mondo. Le possibilità sono infinite, ma anche molto varie. Si possono avere mondi grandi oppure piccoli, sconfinati continenti isolati o arcipelaghi fatti di numerose isole piccole o piccolissime, montagne o pianure, paesaggi brulli o rigogliosi, bruciati dal sole o innevati. E tutte queste possibilità avranno un riscontro immediato e tangibile nel corso della partita. La creazione ovviamente terrà conto di alcuni parametri fissi (item, nemici, valori numerici) per rendere le partite equilibrate e giocabili. Il **Gate** è un cancello che mette in comunicazione due mondi, creati dagli dèi per tenere in equilibrio il mondo; al cancello, un guardiano tiene sotto controllo i rapporti tra i due mondi, che però vacillano quando una delle due potenze prende il sopravvento. Una trama intrigante per un sistema di gioco innovativo... Aspettiamo, sperando di poter giocare a qualcosa di veramente nuovo. Un'ultima nota: le scene in CG di cui il gioco sarà infarcito sono state realizzate esternamente da un team che merita un plauso per il nome: i **Gonzo**. Ewiva così!



ROLLERBALL DIVENTA (PRATICAMENTE) UN VIDEOGIOCO

Genere: Sport futuristico

Casa: Electronic Arts

Data di uscita: settembre 2000

Come dimostrano Rock the Rink e Nascar Rumble, sembra che **Electronic Arts** sia intenzionata ad ammorbidire la sua line-up di titoli sportivi che da "seriosi" stanno via via diventando più arcade. Il gioco di cui vi parlo si chiama **Rollerjam** e ricorda la

dinamica del Rollerball, un ipervolento sport del futuro raccontato in un film anni '70 con il grande **James Caan**. Quello sport, come questo, non prevedeva regole e l'unico obiettivo era di infilare una sfera di acciaio dentro la porta avversaria, in un'arena circolare. Questo Rollerjam recupera molto: atmosfera, violenza, dinamica di gioco... La componente arcade

soddisferà quanti amano la semplicità e l'immediatezza e, stando così le cose, Rollerjam sembra un concorrente diretto dello **Speedball** poligonale che arriverà sulle nostre console. Uno o due giocatori umani possono competere in questo gioco che, dato il clima e il contenuto di violenza, sembra davvero notevolissimo!

EVIL DEAD

Genere: Horror arcade
Casa: THQ

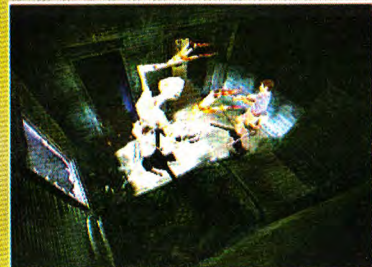
Data di uscita: 2000 inoltrato

La THQ (non la software house più affidabile, per la verità) ha affidato agli **Heavy Iron Studios** lo sviluppo del gioco ispirato al film "La casa" dell'incommensurabile Sam Raimi. Il gioco ricalca nella maniera più



fedele possibile la trama del film e quindi parte dal ritrovamento, da parte di **Ash** (interpretato sul grande schermo da Bruce Campbell), del **Necronomicon**, un libro tramite il quale è possibile mettere in contatto il nostro mondo con quello delle anime dannate. Il gioco ha l'impostazione grafica di Resident Evil (schermate fisse in grafica renderizzata sulle quali si muovono personaggi poligonali) ma una dinamica

decisamente più arcade. Sicuramente l'impostazione grafica consente di creare maggiori effetti che incutono tensione, suspense e orrore: infatti le locazioni sono tutte ispirate al lavoro di Raimi. Anche le armi si ispirano al mondo cinematografico e quindi non mancano 'innocenti' gingilli quali accette, shotgun, motoseghe... Il gioco promette meraviglie, attendiamo con ansia il buio e il freddo dell'autunno, periodo (ideale) durante il quale dovrebbe uscire questo **Evil Dead**.



ONIMUSHA

Genere: Avventura
Casa: Capcom

Data di uscita: settembre 2000

Questo progetto nuovo di **Capcom** riprende il motore grafico di Resident Evil 2 e ci trasporta in un esotico Giappone medievale infarcito di spettri e demoni. Qui impersoneremo un valoroso samurai impegnato a distruggere il male e a eliminare tutti gli avversari posseduti dal demonio, avvalendosi delle sue incredibili doti e capacità nell'arte della spada. Il gioco promette le atmosfere e il clima da survival horror che abbiamo conosciuto con la serie di **Resident Evil**, adattandolo alla ambientazione medievale giapponese. Gli avversari



saranno agguerritissimi, ma alla Capcom promettono un vasto campionario di **spade** sempre più potenti con cui affrontare tutti gli spiriti giapponesi che vi si pareranno davanti. Dal momento che, come abbiamo già detto, il

gioco sfrutterà il collaudato engine di Resident Evil 2, il gioco ricorderà, nella dinamica arcade degli scontri, il **Ronin Blade** di Konami, che con questo condivide anche l'ambientazione. Probabilmente l'aspetto estetico verrà migliorato sotto molti aspetti: niente fondali 3D in real time come **Dino Crisis**, d'accordo, ma le prime immagini che sono giunte in nostro possesso promettono davvero bene. Un nuovo, esaltante approccio al genere del survival horror da Capcom, che praticamente ha inventato il genere!

PERSONA 2

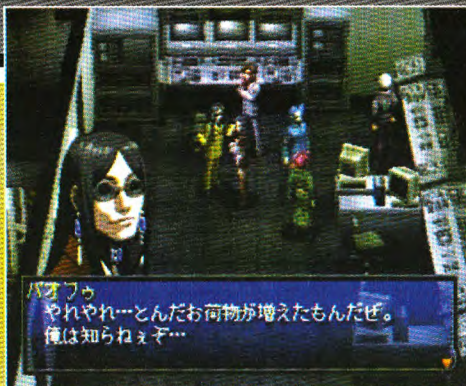
Genere: GDR

Casa: Atlus

Data di uscita: fine 2000

Il sottotitolo **Eternal punishment** di questo Persona 2 richiama in maniera inequivocabile la natura di questo gioco di ruolo; si tratta di un titolo dalla ambientazione orrorifica, legata a un aldilà malvagio e cattivo. Il compito del giocatore è di interpretare **Maya**, un investigatore che deve indagare su alcune morti

avvenute in modo bizzarro all'interno di un college statunitense. La particolarità del gioco sta nell'interazione con i nemici: oltre a combatterli, al giocatore è data la possibilità di negoziare e i risultati della 'trattativa' possono essere a dir poco stravaganti: la vostra abilità diplomatica può portare a inaspettati risultati, e quindi dai nemici stessi potrete ricevere informazione o, nel migliore dei casi, persino oggetti! Nel corso del combattimento sarà possibile evocare lo spirito di **Persona** (che dà il nome al gioco), che servirà



soprattutto nel finale del gioco, quando dovremo affrontare il diavolo! Un'altra caratteristica piacevole è la possibilità, durante i dialoghi, di mentire; questa possibilità è realmente in grado di mutare gli eventi futuri. La grafica non è molto spettacolare, ma il gioco promette comunque un'esperienza lunga e molto intensa.



STOP PRESS - STOP PRESS

- Pare (pare) che **Codemasters** sia al lavoro su un ennesimo gioco sportivo, questa volta di basket. Attendiamo però che si cimentino con un gioco di calcio...

- **Square** ha annunciato che è al lavoro sul lungometraggio di **Final Fantasy**. Si ignorano i dettagli, soprattutto per quanto riguarda la storia (a quale episodio sarà agganciata?), ma il prodotto sarà di qualità Square e quindi superlativo.

- L'uscita di **Vanishing Point**, il gioco di guida di cui abbiamo parlato nei mesi scorsi, è stata posticipata e non vedremo il gioco prima di Natale. Peccato aspettare: il gioco ci è parso davvero bello.

- Sta per uscire in Giappone un gioco legato alla serie di **Gundam**: si chiama **Gundam Wing Battle Master** ed è un picchiaduro che ricorda G-Gundam uscito anni fa per Super Famicom.

- Ancora info su **Driver 2**, anche se questa volta relegate allo spazietto qui in Stop Press; le modalità aggiuntive (ricordate quelle del primo episodio?) dovrebbero comprendere gare a due in **split screen**, da disputare nel normale traffico cittadino!

- Sta per uscire in Giappone il trequel (il gioco numero tre della serie, insomma) di **Fisherman's Bait**, il simulatore di pesca della **Konami**.

- E, sempre a proposito di seguiti, sta arrivando anche **Guitar Freaks Second Remix**, che ripropone aspetto e dinamica del primo episodio raddoppiando però il numero di melodie su cui 'suonare'.

- Rimandata a settembre la versione PAL di un altro rhythm game, il divertente **Beat Mania**; peccato, perché è un gioco fresco con cui avremmo passato piacevoli serate musicali a base di ritmo e PlayStation.

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

ATTENZIONE! NUOVO INDIRIZZO E-MAIL

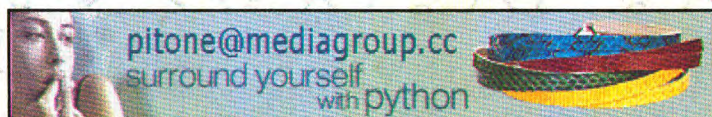


In virtù dei poteri conferitimi, del raddoppio delle pagine a disposizione e della bontà del latte condensato, sono lieto di annunciarvi che **Le Piton@te** hanno un loro indirizzo e-mail. Un indirizzo tutto per loro, capite? Non è bellissimo tutto ciò? Da oggi in poi, quindi, se vorrete scrivere in modo multimediale a questa prestigiosa rubrica di posta, dovrete farlo a questo nuovo indirizzo di posta elettronica:

pitone@mediagroup.cc

Le lettere indirizzate a questo spazio che giungeranno all'altro indirizzo, quello vecchio, verranno irrimediabilmente derise e cancellate seduta stante. Non

tanto per qualche legge burocratica o qualche software difettoso, ma perché sono proprio carogna io. CIRCONDATEVI DI PITONE!



6, 4, 2... CONTATTO!



A-DÀ: sorpresa: lo spazio per le Pitonate è **raddoppiato**. Contenti? Io sì, almeno riesco a terminare tutto (o quasi) quello che mi ero lasciato indietro nei mesi scorsi. Lettere che dovevano essere rimandate per motivi di spazio, di contingenza, di coerenza; poi lo speciale di Los Angeles con tutte le donnine... Beh, ne abbiamo fatte di cose insieme, no? Spazio raddoppiato significa che le Pitonate piacciono; o se non altro, non dispiacciono. Certo, qualcuno avrà notato che manca lo spazio dedicato all'hardware; non pensate che io l'abbia rubato! Come avrete infatti notato, non escono più tanti device come qualche tempo fa. Questo è dovuto alla politica delle case produttrici, che preferiscono cominciare a investire tempo e risorse nella

produzione di hardware per la **PS2**. Io non posso che essere d'accordo: quanto di buono poteva uscire nel campo dei volanti e dei joypad, è uscito.

Si sono viste anche decine di prodotti scadenti, che comunque non abbiamo neanche preso in considerazione. Se volevate un componente hardware particolare, l'avrete già comprato indipendentemente da noi. Ora è il momento di risparmiare e aspettare che l'avvento della PS2 ci mostri in che direzione dobbiamo guardare. Nel frattempo, godetevi questa edizione XL della posta. E continuate a scrivermi per qualsiasi cosa: complimenti, insulti, maledizioni, iniziative, foto di donne nude (quelle specialmente fanno piacere). Insomma, aiutatemi a rendere questo spazio ancora più bello di quello che è. Se è possibile.

SLOWSTART: ATTACCA ANTO'!



Matteo da Monza (MI) vorrebbe sapere se c'è un sito o qualche altro riferimento dove poter scaricare (o copiare) i nomi di tutti i giocatori reali correnti da inserire in ISS Evolution. Da quanto mi ha riferito Lucio Prospero, sembra che un sito esista (e non ne dubito, visto che c'è un sito per tutto); purtroppo ora non ricordiamo l'indirizzo esatto. Siamo certi però che, con tutti i fans di ISS Evolution che ci sono in Italia, qualcuno lo conoscerà. Heilà! Ce lo mandate questo indirizzo così lo pubblichiamo?? Per quanto riguarda l'editare i giocatori delle squadre di club, mi spiace dirti che non è possibile; però, visto che i giocatori delle Nazionali sono poi quelli che fanno parte delle squadre di club, una volta eseguita l'operazione per la Nazionale giocando con la squadra di club troverai il giocatore col nome cambiato. O no? **Un anonimo** vuole sapere se esiste un gioco chiamato DragonBall GT Final Bout. Certo che esiste, e anche in versione PAL! Da quello che so io, però, non è stato tradotto in italiano. Visto che però i distributori di questo gioco non ce lo hanno neanche mai mandato, potrei sbagliarmi; se qualcuno ce l'ha, che si faccia avanti e ci dica com'è, se è in italiano e se merita 45 o 50. **Luca Mammana** procede nel suo viaggio multimediale, riuscendo a mandarci la sua seconda e-mail. Contento che il sito ti piaccia; purtroppo non sappiamo chi è il vero autore delle barzellette inserite nel Joke O Rama. Si tratta di raffinati testi filosofici che girano in Rete: qualcuno li legge, qualcun altro ci rimette mano, qualcuno li invia, qualcuno li riceve... è anche questo il bello della Rete (oltre alle

donne nude, naturalmente). Comunque, chiunque sia stato, è una persona molto, molto saggia. Ancora con Lara e i medikit? Ma basta, cambiate gioco! La questione di scrivere sul sito '... più o meno le stesse cose che scriviamo su Planet' è piuttosto delicata. Il concetto è che col sito possiamo farvi arrivare le informazioni in tempo reale, senza le restrizioni che la carta stampata impone (tempi di stampa, uscite in edicola...). In effetti, se scrivo un articolo su un gioco in anteprima, è più o meno lo stesso che troverai su Planet, ma se ci fai caso sul giornale ci sono molte più immagini, molti più riferimenti, molto più umorismo, tante cose in più, insomma. Non avrebbe neanche senso scrivere due articoli diversi, anche se quelli sul sito sono molto più stringati ed essenziali. Il fatto è che non tutti gli utenti PlayStation hanno un collegamento a Internet, e loro aspettano con impazienza l'uscita in edicola che raccoglie tutto quanto di importante è successo in quel mese. Poi, vuoi mettere, sul sito mica ci sono le Piton@te! Continua a scriverci! **Alberto Tarlarini** è curioso di sapere chi sono quelli che scrivono le sceneggiature di videogiochi come Silent Hill e Metal Gear Solid, visto che assomigliano sempre più a quelle dei film. Mi sembra di aver già risposto a una domanda del genere (eri sempre tu che me l'avevi fatta?), comunque vediamo se riesco a chiarirti le idee. Inizialmente gli sceneggiatori dei videogiochi potevano benissimo essere 'persone qualsiasi', visto che questo campo non aveva l'importanza che ha raggiunto ora. Dopo il successo di giochi come quelli che hai citato, però, l'industria dei videogiochi si è sempre più rivolta a quella del cinema per creare una sinergia vincente. Capisci che un gioco che vanta la

sceneggiatura di un famoso scrittore hollywoodiano ha un plus di partenza non indifferente... Per quanto riguarda l'appiattimento in fase compositiva dei videogiochi, questo è dovuto al gran numero di titoli che escono mensilmente; per la legge dei grandi numeri, è ovvio che tra i giochi in uscita ci siano belle cose e porcherie. E sono anche contento che reputi GTA e la serie di Abe giochi originali: condividiamo la stessa opinione! Devo scusarmi con **Francesco 'Frank' da Roma** e il suo amico **Andrea Benvenuti**: ragazzi, non volevo offendere nessuno! Ho detto che siete 'amichetti' così per scherzare. Vi porgo le mie più umili scuse; ma d'altra parte, qui in redazione NESSUNO ha pregiudizi razziali di QUALUNQUE tipo... Francesco, hai visto giusto: Syphon Filter 2 è nettamente più difficile rispetto al primo! Il tuo compagno (...) si chiama Chance e quando siete di fronte ai carri armati devi lasciare che lo catturino per poi salire sopra il camion a destra e oltrepassare i soldati che lo tengono prigioniero. I tuoi amici (...) che hanno provato la PS2 sono rimasti delusi? Digli che sono dei frustrati. Di pure che te l'ho detto io. Ragazzo, non sai cosa ti aspetta: non è solo una console, è un nuovo mondo. Aspetta e vedrai... Per quanto riguarda la voglia di diventare redattore, la questione è un po' più complessa: certo, il fatto di abitare a Roma non ti penalizza, visto che anche Pettini vive nella capitale. Il problema potrebbero essere la tua disponibilità di tempo e la tua giovane età. Fai così: tu continua a rimanere informato sui videogiochi, continua a leggere (e a leggerci) e vedrai che quando sarai più grande sarai talmente preparato e competente che non farai fatica a trovare un posto da redattore. Se questo è VERAMENTE quello che vuoi. Per

quanto riguarda Ligabue, preferirei chiudere la faccenda, visto che siamo (io e tutti quelli che hanno protestato, te compreso) su una lunghezza d'onda diversa. Che poi non è neanche il peggio che ci possa capitare; considerando che abbiamo 'cose' come Carmen Consoli e i Bluvertigo, Ligabue sembra quasi una benedizione! Veniamo a **Fabio Del Din**: scusa, scusa, scusa! Non mi sono scordato di te, né dello Speciale Pesca che tanto ho annunciato e mai ha visto la luce. Mi spiace di averti fatto attendere tanto invano, purtroppo abbiamo avuto problemi di tipo editoriale. Sarebbe a dire che, tra le uscite importanti e gli speciali all'avanguardia, non abbiamo potuto pubblicare quella prova-confronto che tanto ti sta a cuore. Non abbiamo avuto lo spazio, tutto qui. Tra l'altro, i distributori dei prodotti realizzati per questi giochi (mi riferisco ai pad a forma di canna da pesca) litano e mi sarebbe piaciuto poter provare i giochi con quelle periferiche. Ma ti assicuro che prima o poi lo vedrai, quello speciale. Tanto più che siamo proprio in piena attività peschereccia nel laghetto non-ufficiale di Planet PlayStation in Val d'Ayas, Valle d'Aosta. Per i titoli di cui mi chiedi notizie: Legend of the River King 64 e Deep Sea Trophy Fishing non sono stati convertiti per PSX, che io so. Black Bass w/ Blue Marlin non lo conosco, ma Championship Bass della EA l'ho visto nei negozi in versione PAL e Fisherman Bass Hunter lo aspettiamo anche noi. Grazie ad **Alfio** by Sicily in your face: anche noi contiamo di sbaragliare la concorrenza! Il sito (www.gamearena.it) non è mio e di Pettini, comunque. E' un'entità indipendente, dove io e sporadicamente Pettini abbiamo occasione di inserire contenuti. Contenti che ti piaccia, comunque.

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

MONDO PITONE

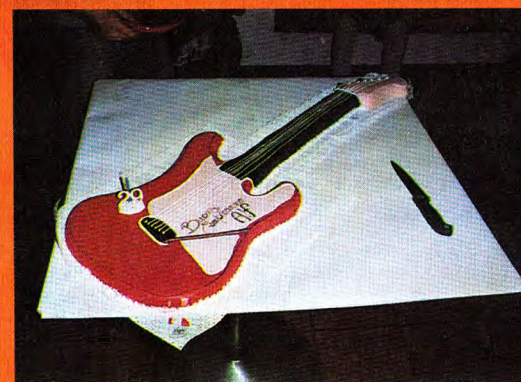
Per fare una rubrica doppia, ci vuole una foto doppia! Ecco a voi un paio di esempi di come il rettile supremo si diffonde nel mondo. Innanzitutto, è bene dire che quest'anno siamo fortunati, visto che il pitone è assai di moda; purtroppo assistiamo a continue contaminazioni cromatiche che portano questa affascinante pelle ad assumere i colori più assurdi. Dal fucsia bruciatura solare al verde fluo; dal rosa Gazzetta al blu tenebra; dal rosso pompeiano al porpora cardinale. Ma si sa, il mondo è bello perché è avariato.



Questo reperto mi è stato inviato da **Mauro Vergani** di Villa Raverio. Dice di averlo strato sul circuito di Sampa Run con una Goteki 45. Mauro: le bugie hanno le gambe corte e le tue potrebbero diventarlo ancora di più! Quanto affermi è piuttosto improbabile, visto che sappiamo tutti benissimo che lo scuolabus (nomignolo affettuoso per la Goteki 45) non sarebbe in grado di artrotare neanche un ratto già schiacciato a bordo pista. Comunque, apprezzo tantissimo il pensiero e... dati al PCI il Mac (a meno che tu non lo usi per lavoro) è inutile.

Ecco un esempio di contaminazione cromatica ai danni del fertile rettile (bella questa!) operata dagli atelier di moda più in voga nell'italico stivale. L'indossatrice si chiama **Chiara** e lo scatto è avvenuto a opera mia, sotto la direzione artistica del nostro Massimo 'Robin Hood' Losa. L'evento è stato il compleanno del vostro recensore di giochi di calcio preferito, Alfredo 'a mamma' Delmonaco, che si è tenuto in un'enoteca milanese i primi giorni di maggio (ecco spiegato il bicchiere, ecco spiegata la chitarra). La signorina che si è prestata allo scatto è la felice compagna di Morgan 'Il Pazzo' Piazzolla, batterista del più grande gruppo di rock anni '70 che abbia mai calcato la scena italiana, ora purtroppo sciolto. Per dovere di cronaca, diciamo che l'animale in questione (non il pitone dei pantaloni, non Chiara, bensì Morgan stesso) durante la cerimonia ha brandito un grosso coltello da macellaio e si è appropriato indebitamente di una ciocca di capelli del sottoscritto. Lo so, non c'entra niente, ma mi premeva dirlo perché ne sento la mancanza. Di tutti e due.

*Tanti auguri a te!
Tanti auguri a te!
Festeggiamo il
compleanno di
Alfredo 'diciassette
papocchie'
Delmonaco!
Purtroppo la torta a
forma di logo di ISS
Pro non ce
l'avevano:
mancavano NOVE
uova. Chissà chi le
aveva prese...*



LE VOSTRE MAIL, PARTE PRIMA (LA SECOND IL MESE PROSSIMO)

Alessandro (Alex per gli amici, quindi anche per noi) scrive dalla città più glamour della Sardegna, **Iglesias** (CA).

Ovviamente è glamour per l'omonimia col cantante più glamour che la storia conosca, **Julio** (Iglesias). Manda un saluto al Liceo Scientifico G. Asproni e noi lo giriamo a chi di dovere. Di *Silent Hill 2* non sappiamo nulla (al momento di andare in stampa), mentre per *Metal Gear Solid 2* (Sons of Liberty) dovresti averne letto sul numero scorso. Per inciso, uscirà su PS2. Se hai *Winning Eleven 4*, significa che non hai potuto aspettare l'uscita PAL, quindi devo dedurre che sei un fanatico della serie; non c'è cosa che possiamo dire o fare per impedirti di comperare ANCHE *ISS Pro Evolution*. No, le cheats per *Tomb Raider* non te le dò, così impari a giocare ancora con quella roba! Io non aggredisco quelli a cui non piace *Syphon Filter*; è solo che, statisticamente, chi non lo apprezza ha dei gusti un po' diversi dai miei ed essendo io umano, è logico che sia un po' più acido. Se tu preferisci *Metal Gear Solid*, niente di male: è un giocone, d'accordo, ma è un po' corto e

piuttosto lineare. Questo non toglie che sia stata una pietra miliare per il percorso dei giochi PSX e che abbia aperto un sacco di porte: da quando è stato tirato in ballo lo stealth mode, molti giochi hanno seguito la scia. **Mauro Vergani** da **Villa Raverio** (CO?) sostiene che FIFA sia un gioco di calcio arcade, molto buono, ma sempre arcade. Diciamo che, per quello che ne so io, la tua affermazione è più che giusta. Su *This Is Football* ognuno ha le sue opinioni e che possa essere migliorato non ci sono dubbi (si attende *This Is Football 2* per PS2). Non hai mai giocato a *ISS Pro*? Ma dove hai vissuto finora? Di certo è il meglio che tu possa trovare in giro, ma a mio avviso dovresti provare *NHL Rock The Rink*. Lo so, non è un gioco di calcio e non c'entra niente, ma almeno è un gioco maschio... La *Supra* che hai visto nel *Deathmatch* di *Game Arena* (www.gamearena.it) è quella pilotata dalla famiglia Talone di Napoli; non conosco le specifiche tecniche dell'auto, ma si tratta comunque di GT, non di GT2. Invitiamo la famiglia Talone a inviarmi i settaggi di quell'auto, ma nel frattempo provo a svelarti un trucco per GT che mi hanno raccontato ma che non ho mai provato. Sembra che

funzioni. Scegli una macchina, entra in *Time Trial* e seleziona un circuito qualsiasi; che so, *Special Stage R11*. Quando arrivi al dannato curvone a gomito verso sinistra, vai a impastarti violentemente contro il guard rail. Sempre tenendo puntato il muso verso il guard rail, comincia ad accelerare, cercando di non farti 'scappare' la macchina verso destra o verso sinistra. Devi andare avanti così per un minuto o poco più, come per 'caricare' la macchina. Passato questo tempo indefinibile, lascia che la macchina scivoli verso la direzione di gara: dovrebbe schizzarti via a una velocità folle. Ora: io non l'ho mai provato, ma mi hanno assicurato che funziona. Puoi farlo con qualsiasi macchina in qualsiasi circuito; non so se funzioni solo in modalità *Time Trial* o in tutte. Invito chiunque sia a conoscenza dell'esatta procedura a inviarcela per aiutare i maniaci delle alte velocità. Per quanto riguarda *Evil Zone*, la questione è piuttosto spinosa. Ho avuto occasione di parlare con dei colleghi della concorrenza e nessuno di loro mi è sembrato contento del titolo; c'è da dire che si tratta di persone che hanno esaltato *Alundra* come capolavoro

cosmico e che vivono in una realtà manga completamente astrusa dalla nostra. IGN può dire quello che vuole, che tanto loro sono dei frustrati; strano comunque, visto che di solito sono piuttosto buoni con tutti i giochi. Hanno insultato *Danzaever*?! Controlla quel sito e quando vedrai che è off line, vuol dire che io sono stato là e ho fatto giustizia sommaria. Quello che posso dirti io è che noi l'abbiamo provato, io l'ho recensito e tutt'oggi rappresenta una valida alternativa a *Tekken 3*. Ho detto *ALTERNATIVA*, quindi intendo un gioco con cui ti puoi divertire nello stesso campo ma in maniera diversa. Grazie per il fatto che ti fidi di noi: vedrai che non ne rimarrai deluso. *Worms Armageddon* è in questo numero e di *Everybody's Golf 2* dovresti già averne letto. Di *Street Fighter* non ne hai ancora abbastanza? Mi sembri Alfredo (a'mamma, ndr)... Apprezziamo la texture di pitone che ci hai mandato, tant'è che la pubblichiamo nella rubrica *Mondo Pitone*. Ti sei perso i record di *Wip3out*? Ma è gravissimo! Beh, mi sembra il momento buono per darsi a *Wip3out Special Edition* (recensito in questo numero). Ricomincia da lì...



fortunatamente al mondo c'è ancora chi usa carta e penna! Non so se ve l'avevo già detto, ma è importantissimo riuscire a mantenere la propria manualità; noi 'giornalisti', continuamente costretti all'uso del PC, siamo la categoria più a rischio. Ricordo che, dopo qualche mese che facevo questo lavoro (quindi dopo intense sessioni di scrittura al computer), ho provato a scrivere due note su un foglietto: mi sembrava di non aver mai imparato a scrivere! A parte la facile ironia che si può fare su questa affermazione ("Perché, hai mai imparato?"), ero terrorizzato: stampatello o corsivo? Maiuscole, minuscole... Terribile! Allora mi sono ripromesso di tornare a scrivere a mano non appena avessi potuto; ovviamente non per lavoro! Fortunatamente ho trovato una 'musa' ispiratrice che mi ha dato lo spunto necessario per tornare a farlo. Non pretendo di avere per voi la stessa importanza che lei ha avuto (e ha) per me; se non altro, potete continuare a scrivervi a mano e sapere di avere un 'appoggio spirituale' da parte mia. Iniziamo con **Giorgio Ferrolì da Abano Terme (PD)**, un esempio un po' deviato di quello che ho detto: foglio da quadernone delle elementari, un bel corsivo grosso, con le maiuscole come insegnavano a farle a scuola e le lettere tutte unite tra di loro. Giorgio vorrebbe sapere come inserire i codici Game Shark: benché non lo abbia mai fatto personalmente (non mi dedico a tali pratiche eretiche), ho visto qualcuno farlo: inserendo una Game Shark e attivando il gioco, dovrebbe comparire una schermata (che in termine tecnico si dice 'di debug') che permette di inserire quei codici. La seconda domanda è piuttosto strana: come si contano le aree? Ma di che cosa? Tu mi hai fatto l'esempio di Dino Crisis (che avrai letto nelle soluzioni di Planet): in quel caso, le aree sono quelle a cui si riferisce il gioco stesso; se hai trovato altri termini del genere in altre soluzioni dei giochi, probabilmente ognuna di esse è chiamata in una certa maniera dal gioco stesso. Esempio: Resident Evil 3, area dell'ospedale, Beh, è l'ospedale! E così via... Grazie mille per i complimenti! **Marco Barone** è di Vibo Valentia ma abita a Bologna e non è contento delle immagini della PS2 (in particolare di Ridge Racer V) che ha visto in occasione del Future Show. L'appunto che fai ("... la grafica non è male, ma del gioco però non posso dire nulla perché non l'ho provato") dimostra la superficialità con la quale affronti l'argomento. Certo, l'hype che si sta facendo sulla PS2 induce a grandi aspettative e se sei deluso un po' di colpa è anche del troppo parlare che si sta facendo attorno alla macchina; ma se tu stesso dici che non hai provato il gioco, come puoi dire di essere deluso? Io l'ho provata con diversi giochi e ti posso garantire che è una macchina FA-VO-LO-SA! Di certo nessuno ti obbliga a 'mollare' la tua PSX; il primo amore non si scorda mai. Il problema è se resisterai o meno alla tentazione che la nuova pin up rappresenti! Se ne fai una questione di prezzo, aspetta pure i due anni che dici per comperarla, ma il problema è sempre lì: ce la farai a resistere? Mi spiace molto che tu non sia assolutamente interessato al mondo del cinema, ma d'altra parte, come diceva Alessandro Manzoni nei Promessi Sposi "... non si possono

raddrizzare le gambe ai cani". E questa è letteratura, non cinema. Colin McRae 2 dovresti trovarlo su queste pagine; se comperarlo o meno, decidilo tu. Sappi che è un concetto di rally diverso da quello dei due (fantastici) V-Rally che tu possiedi. Poi, mi chiedi se comperare F1 2000 della EA, visto che difficilmente uscirà qualcosa di nuovo del genere su PlayStation. Beh, comperarlo solo perché è l'ultimo gioco di Formula Uno su PSX mi sembra un po' esagerato; rifletti solo su questo: ti serve proprio? Tra i seicento e passa giochi per la PlayStation, non c'è proprio nient'altro che ti stuzzica? Se così fosse, prima di comperare F1 2000 fai un salto in un'enoteca o in qualche agriturismo bolognese. Se DOPO hai ancora soldi, allora potresti ponderare l'acquisto... Un angolo per le poesie dedicate alla PlayStation? Ma non serve! Tu la scrivi, io la pubblico istantaneamente. La tua come quella di chiunque altro voglia farlo. Il bello delle Pitonate è che si tratta di una rubrica libera: avete delle idee? Mandatemele e io le pubblico! Un hardcore fan di Planet, **Marco Moretti**, è il secondo lettore finito on-line su Game Arena. Infatti, dopo la famiglia Talone da Napoli con i suoi record in GT, anche Marco Moretti è finito nella sezione Deathmatch di Game Arena (www.gamearena.it) per il completamento di GT2 al 100%! Riguardo la tua curiosità sulle lettere che mi arrivano, la risposta è: sì, rispondo a tutte le lettere, tutto da solo! Non ho mai lasciato nessuna lettera nel dimenticatoio, né ne ho mai cestinata una; certo, a volte mi sono lasciato sfuggire nel cestino qualche fax inviato col cellulare nel quale mi si chiedevano solo cheats; non uno straccio di saluto, di informazioni su chi lo mandava... Sterili domande che avrebbero avuto sterili risposte: cose che non fanno bene alle Pitonate! Oppure qualche lettera potrebbe essere stata fagocitata dalla redazione di Planet PlayStation che, come saprai, vive di vita propria, nutrendosi di carta, appunto, e dell'energia vitale dei suoi redattori; magari l'ha ingoiata la Stampante di Dracula, il nostro potente mezzo di stampa primordiale... A volte ho invece spostato qualche lettera più avanti nel tempo; è il caso della tua lettera, di quella di **Marco Barone** e di **Emanuele 'Leon' Milio** dove mi si chiedeva di Colin McRae: quale miglior numero di quello con la recensione per rispondervi? Inoltre, le tue domande sul secondo Jimmy White troveranno anch'esse risposta nella recensione di questo numero: TAAAC! Per quanto riguarda la mia abilità al biliardo... Beh, mi piacerebbe sì poter fare qualche partita con te, ma mi sembra che tu sia un po' troppo avanti per me! Non sono

così... pro! Certo, sulla Palla Otto o Palla Nove potrei dire la mia, magari dopo essermi levato un po' di ruggine di dosso. E magari dopo essermi lavato... Chiudendo in bellezza, il poster dei redattori di Planet PlayStation dovresti averlo già trovato; infatti il mio era nel numero scorso. D'accordo, c'era scritto Spider Man, ma ero io! Mi giunge poi in redazione una delirante lettera dell'ormai celebre **Gabe Fan** che ha cominciato la sua opera di martellamento anche via e-mail, inviando folli file audio e fotografie altrettanto ubriache! Ti piaceva la rubrica 'Dilunghiamoci Oltre Mo(n)do'? Beh, eccola in queste pagine! Mi hai anche detto che tra poco rivelerai la tua vera identità: siamo in attesa fremente. Pensa che io non dormo la notte, tormentato dal pensiero di chi tu sia... A proposito di non dormire la notte, posso collegarmi con la tua altra domanda, quella cioè dove mi chiedi come si fa a diventare redattori. Semplice: siamo tutti vampiri. Viviamo di notte, quando produciamo il nostro meglio; di giorno ci puoi vedere come pallide ombre, sbiadite fotografie di quello che siamo. Di questo 'stato privilegiato' ne fa un gran vanto il tuo compaesano **Alfredo 'A' Mamma' Delmonaco**, che tra le altre cose ha una somiglianza straordinaria con il Klaus Kinski del 'Nosferatu' di Herzog. Cosa faccio quando mi arrivano lettere dove non si capisce un \$%#@#? Semplice: rispondo. Come alle tue. **Emanuele Milio detto Leon** (sei veneto?) scrive dalla capitale (non sei veneto). Vuoi che ti adottiamo? Ecco, ci manca solo quello! Non è che per caso hai una o più sorelle? Nel caso, ne potremmo parlare... Grazie per averci informato sul vero soprannome di Simone Passafaro, lui dice che è Raptor, ma se tu dici che è Papera, allora crediamo a te. Allegare degli adesivi? Hai tu la colla? Comincia a darcela che noi la usiamo; poi, se avanza, facciamo anche gli adesivi. Dichi di aumentare le piattaforme di gioco trattate sul giornale? Di inserire anche PC, Dreamcast e Nintendo 64, aumentare le pagine e aumentare il prezzo? Ci abbiamo pensato, ma poi il titolo del giornale veniva troppo lungo. Scherzi a parte, preferiamo dedicarci a una sola piattaforma ma trattarla adeguatamente bene, come si merita. E penso che con Planet ci stiamo riuscendo, no? Le pagine del Mercatino Compra-Vendita non sono una cattiva idea. Ma chi lo segue? Tu? Il gioco dell'anno tra Resident Evil 3: Nemesis e Syphon Filter 2? Direi Puyo Puyo... No, scherzo: Syphon Filter 2. Il premio 'Grafica dell'Anno' mi sembra un po' strano; a mio avviso, prendendo in considerazione anche la fluidità che il gioco deve avere per poter vantare una buona

grafica, il premio va a Wip3out. Di Colin McRae 2 ne parliamo in questo numero, Tenchu 2 PAL è in dirittura d'arrivo e... I CODICI DI WORMS?? E per cosa ti servirebbero?! Per salvare su memory card i vermi e usarli come esche in Fisherman's Bait 2? Un altro premio 'Costanza' va ad **Antonio Borriello da Torre del Greco (NA)** che condivide la mia passione per Syphon Filter e la mia 'passione' (nel senso biblico) per Carmen Consoli. Vedo che la Forza scorre possente nelle tue vene: AC/DC, eh? Bravo! Vedo che almeno tu di musica ne capisci qualcosa. Però i titoli che mi hai citato ("Big Guns" e "Hard As A Rock") sono roba nuova; per apprezzare veramente il quintetto australiano, dovresti andare un po' più indietro. Direi almeno fino al primo "High Voltage", per passare poi a "Dirty Deeds Done Dirt Cheaps" e "Let There Be Rock". Se poi vuoi esagerare, c'è "Highway to Hell"... Poi però è morto Bon Scott (riposa in pace, Bon, e grazie per quello che ci hai dato); arriva "Back In Black"... No, il calcio non mi piace proprio, ma la Nazionale la seguo per dovere campanilistico e per approfittare dei festeggiamenti. Quando c'è qualcosa da festeggiare, **Alfredo 'a' mamma' Delmonaco** è proprio di Napoli-Napoli, ma ci è solo nato; ora vive nelle desolate lande dell'aeroporto della Malpensa. Sai, di mestiere fa l'aereo... Anche per te, Tenchu 2 PAL è in arrivo; purtroppo la grafica non è cambiata, ma il gameplay è rimasto lo stesso, non temere. Torna alla carica lo skater (spero, dopo tutte le menate che mi fai...) **Fabrizio 'Psycho' Pelines da Terni**. Per quanto riguarda i trascorsi del nostro direttore Roy come scrittore di libri musicali, nessuno vuole rinnegarne il passato. Sai che ha anche scritto un libro sugli AC/DC? E lo sai che **Alfredino 'a' mammuzzi' Delmonaco** ha iniziato a suonare la chitarra (e mi ha preso come cantante) proprio grazie a quel libro? Già, riflettendoci, se Roy non lo scriveva, io non incontravo Alfredo... Mannaggia! Dovresti ormai aver letto la recensione di Street Skater 2 e spero che ti abbia soddisfatto; con Tony Hawk's 2 vai sul sicuro, ma se vuoi qualcosa di nuovo e ugualmente entusiasmante non ti perdere assolutamente Grind Sessioni di cui troverai un'esauritiva preview in queste pagine. Visto il tuo soprannome, devo dedurre che sia tua la lettera dove si specifica che la Powell Peralta ora si chiama solo Powell. Beh, grazie dell'ennesima correzione, niente da dire. Il fatto è che sono un po' fuori dal giro; sai, sono della vecchia scuola... Spero che lo spazio che ora hanno le Pitonate soddisfi i tuoi desideri di grandezza. Concludiamo con **Antonio 'Gigi Play' Baragone da Nuoro** che ha fatto uno stupendo schema dove dimostra che non siamo altissimi con i voti, come più volte da voi lettori contestato. Si tratta di una comparazione tra i nostri voti e quelli di una rivista concorrente. Vedete un po' voi... È anche vero, però, che alcuni giochi minori sono stati da noi esaltati (vedi il 'caso' di Omega Boost); il fatto che i voti vi sembrassero alti è perché questi giochi sono stati trattati poco e superficialmente dalla stampa specializzata. Noi, che invece guardiamo tutto attentamente, abbiamo magari scorto delle perle nella fanghiglia; esaltandole, l'effetto che avete percepito è quello dell'esagerazione. Forse. Anche Antonio tocca l'argomento musicale, tornando a parlare della questione Ligabue/rock in Italia. Mi chiedi, visto che dico che in Italia non si fa rock, che cosa fanno i Negrita. Semplice: fanno schifo.

GIOCO

PLANET VOTO

ALTRO GIORNALE

Resident Evil 2	91	97
Ridge Racer Type 4	92	97
Smash Court Tennis	77	94
Colin McRae	90	94
GT2	95	99
Rage Racer	90	94
Metal Gear Solid	95	98
Tomb Raider 3	89	95
Cool Boarder 2	86	90
Destruction Derby 2	85	91
Doom	70	93
Exhumed	76	87

TIPI CHE SE LA PRENDONO TROPPO 2: LA VENDETTA DELL'EMILIA PARANOICA E DELLA SICILIA FURENTE



are che le mie provocazioni abbiano suscitato non poche proteste. In particolare non sono piaciuti i miei commenti a sfondo musicale; dopo la bagarre causata dalle mie riflessioni su Ligabue e sul rock in Italia, dopo che gli album di Vecchioni hanno subito una rivisitazione culturale, ecco alla carica i fan di Carmen Consoli e dei CCCP. Vi presento le due lettere integrali, così come sono arrivate.

EMILIA PARANOICA

Buongiorno, sono un vostro lettore occasionale. Comunque ho acquistato il n. 4 del 2000. Così, perché non sapevo come spendere 4.900 lire. Forse era meglio darle al prete, visto l'inkazzatura che ho preso. A proposito di 'Tipi che se la prendono troppo' (box nella recensione di Die Hard 2, ndr) avete trovato quello 'che se la prende più di tutti'. Il signor 'Pitone' (mah...) Seccafieno, sarebbe meglio che ascoltasse un po' meno *\$%&ate per radio e che si lavasse la bocca con il Fulcron prima di nominare i gloriosi C.C.C.P. (senza parlare di politica poi... guarda che hai perso la barca). Non ho altro da aggiungere. Se mi volete rispondere, fate pure. Emilia Paranoica P.S. Non fai proprio ridere nessuno.

Ma Emilia è il nome e Paranoica è il cognome? Sei dunque una ragazza, o tu che scrivi? Mi spiace che tu non abbia modo migliore per

spendere cinquemila lire; non capisco comunque perché dirigerli su un giornale PlayStation invece, che so, che comperare un giornale porno (solo se sei maggiorenne). Capisco che i CCCP possano rappresentare per te qualcosa di importante; penso anche che tu ne apprezzi la neanche tanto sottile vena politica (cosa vuol dire che ho perso la barca? L'ho vista poco tempo fa ed era in ottimo stato...). Posso anche capire che tu li ritenga 'gloriosi', parere comunque soggettivo come il mio. Il fatto è che la musica dovrebbe essere apolitica e trovo assolutamente fuorviante che un gruppo faccia della fede politica la propria bandiera, soprattutto quando dal punto di vista prettamente musicale ha poco da dire (e questo non è soggettivo, è inconfutabile). Se poi è di musica che vuoi parlare, allora sono pronto, schierato in prima linea, col coltello fra i denti, mille ragioni dalla mia e un sacco di dischi con cui supportarle. Ma è meglio che facciamo una cosa: io non li nomino più (che sollievo!) e tu ti fai il piacere di cominciare ad ascoltare musica seria. OK? Se non faccio ridere nessuno, pazienza: io quando vi rispondo, rido come un matto!

SICILIA FURENTE

Non so se tu abbia qualcosa contro Carmen Consoli (ma non credo, la sua grandezza è infinitamente lontana dalla tua mediocrità), ma definendo odioso il suo modo di cantare, dimostri di non capire un %&\$% di musica (sei un fan di Laura Pausini?) e di non avere rispetto verso la cantantessa più importante del

rock italiano, "l'unica a cancellare definitivamente il complesso che condiziona il grande pubblico del pop facendolo cadere in ginocchio di fronte alle grandi d'oltreoceano" (Rockstar, dicembre 1998). Devi sapere che inoltre il suo modo di cantare (che solo un ignorante in materia può definire odioso), non è altro che un modo per rendere imprevedibile e sorprendente ogni brano: può essere dolce, acida, roccettara, triste o violenta. Se vuoi un consiglio leggi qualche recensione 'seria' e rivedi i tuoi gusti musicali. Pino Giallombardo, Palermo

Caro Pino, mi sembra tu sia confuso (ma sei anche felice?). Vediamo la tua lettera passo-passo. Certo che ho qualcosa contro Carmen Consoli! Forse non si era capito? Non vedo però come questo possa interferire con la mia presunta mediocrità. Ah, ho capito: forse perché lei è in classifica, va in televisione e fa le tournée? Beh, poco male: quelle cose le fanno anche Niccolò Fabi, Samuele Bersani e Max Gazzè, quindi sono tranquillo. La coerenza è rispettata. Perché poi tu ti accanisci contro Laura Pausini, rimane un mistero. Non che mi piaccia, ma non vedo la differenza fra le due... Ah già, la Consoli è una ribelle! Correggimi se sbaglio: Carmen Consoli suona le canzoni che lei stessa scrive, giusto? Beh, allora è una cantautrice. Quello che scrivono su Rockstar puoi prenderlo per buono quanto quello che scrivo io su Planet PlayStation, visto che la competenza delle persone addette è la stessa (e a volte

anche le persone...). Mi duole comunque sapere che tu difenda a spada tratta un'autrice che ti piaccia citando quello che dice qualcun altro. Di solito, quando qualcuno critica i miei gusti musicali, preferisco ribattere con parole mie piuttosto che con il giudizio di qualcun altro. Tra l'altro vorrei sapere a chi si riferisce il giornalista di Rockstar quando parla delle grandi d'oltreoceano: se intende 'grandi' come Britney Spears, Shanaia Twain o Cristina Aguilera (ma non penso), allora lasciamo perdere fin da subito. Se invece intende cantautrici come Sheryl Crow o l'immensa Macy Gray (anche se non penso che siano minimamente paragonabili), beh allora avrei qualcosa da dire. Però sono un ragazzo educato e sto zitto. C'è da dire però che la Consoli riesce PERFETTAMENTE a comunicare il suo disagio giovanile. La sua musica riesce proprio farti sentire come si sente lei: MALE! Non te la prendere così: ci sono ben altre cose per cui protestare. Che so, protestare contro chi mette la panna nella carbonara, contro chi mette l'acqua nel vino, contro il correttore automatico di Word. Oppure marciare uniti per abolire le ciabatte infradito...



DILUNGHIAMOCI NEANCHE TANTO...



pettabile signor Seccafieno, festeggio il mio ingresso nel mondo multimediale della grande rete con una e-mail alla mia rivista di videogiochi preferita. In verità non avrei molto da dire, quindi sarò breve. Posto che più passa il tempo più mi convinco che Final Fantasy VIII è una schifezza, vorrei farvi notare che Fear Effect l'avrò finito in meno di due ore di gioco effettive; una simile durata in un prodotto contenuto in quattro CD non dovrebbe pregiudicare la valutazione finale? Ma non sono qui per criticare, tanto più che questa volta non c'è davvero molto su cui discutere, se non altro ho trovato molto apprezzabile la sua replica riguardo la mia affermazione in merito al legame tra il vostro lavoro e la massiccia presenza di CD masterizzati sul territorio.

È vero e lo devo ammettere: se ci fosse minore possibilità di acquisto, la gente sentirebbe maggiormente il bisogno di stampa specializzata per essere certa del prodotto su cui sarebbe intenzionata a spendere una cifra piuttosto alta. Ma rimane il fatto che dalle nostre parti la gente fa affidamento alla stampa specializzata perché anche diecimila lire non sono ritenute una spesa da fare a cuor leggero (e torniamo sui problemi economici del sud e sul retaggio culturale). Ma che la PlayStation sia così diffusa grazie alla reperibilità a (relativamente) bassissimo costo del prodotto pirata, è un fatto innegabile. E alla Sony lo sanno. Altrimenti non si spigherebbe la ridicola banalità delle cosiddette protezioni hardware che avrebbero dovuto impedire in ogni modo la modifica della macchina e che anche io, studente in lettere privo di preparazione in merito a elettronica et similia, sarei riuscito a rimuovere con un cacciavite arrugginito. Ma non voglio davvero dilungarmi o ripetermi, del resto se si aprisse

un dibattito con argomenti intelligenti simili a quello proposto da lei nella risposta alla mia lettera potrei solo essere felice, anche se dubito che la maggior parte dei videogiocatori italiani possano essere definiti intelligenti (me compreso, altrimenti FFVIII non lo avrei comprato). Dario Zero De Leonardis

P.S. Appunto al signor Pettini da parte di un mio amico appassionato di GDR. Cito testualmente: "Breath of Fire 3 è uno dei migliori GDR in circolazione". Stia attento quando dice che un gioco è "... solo per superappassionati di GDR" senza averlo giocato veramente. BoF3 è sicuramente migliore di quella truffa di Final Fantasy VIII e il seguito non potrà che essere almeno allo stesso livello, e non è davvero poco. Effettivamente il mio amico Antonio, di GDR, ne ha giocati davvero tanti e io non so se posso essere d'accordo con lui, ma è sicuro che FFVIII non merita un centesimo del successo e della considerazione che ha avuto.

P.P.S. Ma "The Hammer" indica che rompo le palle?

P.P.P.S. Nella mia missiva a difesa di Vecchioni a volte è venuto fuori "Secchioni" e certamente lui non poteva non farmelo notare, ma l'errore è avvenuto a causa del maledetto Office 2000 che corregge automaticamente anche quello che non dovrebbe.

Uno scrosciante applauso redazionale a **Dario 'Zero' De Leonardis da Palagiano (TA)** che è finalmente entrato nel mondo del multimediale: BRAVO! Sembra che l'e-mail, nonostante la sua comodità, abbia limato le sue velleità letterarie; infatti questa lettera è la più breve, stringata e sintetica che ci abbia

mai scritto. Sempre e comunque sulla stessa lunghezza d'onda per la questione Final Fantasy VIII, mi trovo un po' meno d'accordo per quanto riguarda Fear Effect. In effetti, due ore effettive di gioco sono un po' poche, ma prendiamo Fear Effect per quello che è: una specie di esperimento. Nessun gioco prima di questo, infatti, aveva utilizzato una cosmesi grafica del genere, e visto che è la grafica uno dei punti principali di discussione in ambito videogames, in questo caso Fear Effect dà dei punti a tutti. E per quanto riguarda il tempo di gioco, tento una difficile equazione: è credenza comune che uno dei giochi migliori per PlayStation (se non il migliore) sia Metal Gear Solid. Posso non essere d'accordo, anche se lo reputo un gioco assolutamente fantastico, ma il fatto è che la prima volta l'ho terminato in otto ore effettive (e per effettive si intende il conteggio che viene fornito alla fine del gioco; in totale, sono passate diverse settimane). Nell'ottica di Dario, quindi, i fasti di cui Metal Gear Solid ha goduto sono eccessivi: se è stato una pietra miliare nella storia PlayStation con sole otto ore (tempo medio, ho constatato), Fear Effect potrà ben attestarsi su alti livelli con due/tre ore all'attivo. O no? Per quanto riguarda la pirateria, tengo a precisare che additare la Sony come colpevole dei prezzi dei giochi è piuttosto superficiale. Infatti la SCEE (Sony Computer Entertainment of Europe, ma se ci mette la A finale diventa di America, idem se ci mette la J di Japan) distribuisce solo i giochi di ALCUNE software house.

I giochi della Konami, dell'Activision, della Electronic Arts, della Capcom e di molte altre in Italia sono distribuiti da altre aziende come la CTO e la Halifax. Come avrete potuto leggere nelle news di qualche numero fa, la Sony ha intrapreso una campagna antipirateria abbassando i prezzi

dei giochi da lei distribuiti, inserendo nuove fasce di prezzo. Per esempio, i giochi top del loro listino sono passati da L. 110.000 a L. 89.900 e sono giochi composti solitamente da più di un CD (Syphon Filter 2 e Final Fantasy VIII). La maggior parte dei titoli ora esce a L. 59.900 ed è il caso di Jackie Chan Stuntmaster e Medieval 2. Rimangono a L. 49.900 i giochi Platinum, ed è stata inserita una quarta fascia di prezzo da L. 29.900 per i giochi classici come il primo Wipeout e il primo Destruction Derby. Vib Ribbon, di cui potete leggere la preview in questo numero, sarà venduto proprio a questa cifra. Ora: i giochi sviluppati dalle software house come la Psygnosis, la Namco, la Poliphony e la Shaba Games, risentiranno di questi abbassamenti di prezzo perché sono distribuiti da Sony. Il prossimo Silent Hill, Driver 2, FIFA 2003, Residenz a Tivol 43: the Calamari Hazard, saranno tutti distribuiti da altre major come appunto l'Halifax, la CTO e la Infogrames. Sono loro che decideranno i prezzi di uscita di questi giochi tanto attesi e, a meno di lanci promozionali a sorpresa, il prezzo rimarrà invariato. Se non superiore! Ma sono solo supposizioni... Questo per dire che 'la Sony lo sa' è un termine piuttosto superficiale. Anzi, in virtù di questo abbassamento dei prezzi, penso che meriti persino un applauso! Per i PS: mi sforzo proprio, ma non riesco a capire il senso dell'appunto a Pettini. Potresti rimandarcelo scritto più chiaramente? The Hammer è un titolo nobilitare vezzeggiativo (bella questa, eh?) che ti è stato scherzosamente assegnato per la costanza con la quale, dalla prima lettera, ci hai scritto. Non rompi assolutamente le palle (ma si potrà scrivere?); è solo che ogni tanto qualche virgola nelle tue lettere l'avresti potuta mettere. Forse i periodi un po' più corti, ecco... Ma si scherza, suavia!



NEVERSOFT: GRAZIOSO FUTURO

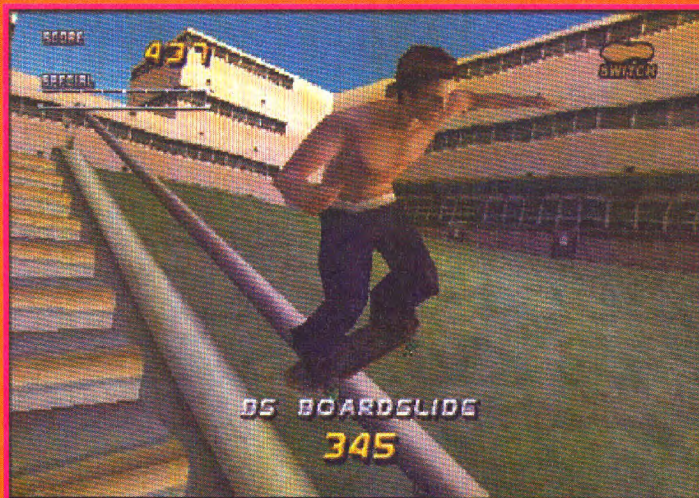
Ovvero: come una presunta intervista possa diventare una chiacchierata amichevole a base di birra, fumetti e giochi di pesca. L'occasione è ghiotta: faccia a faccia con uno dei team più richiesti all'E3 di LA (USA).



Ho tenuto per questo mese il mio incontro a Los Angeles con gli sviluppatori di giochi 'rovinafamiglie' come Apocalypse e Tony Hawk's Pro Skater. Meritava uno spazio ad hoc, vista l'importanza dell'evento.

Quindi chiudete gli occhi e immaginatemi in un piccolo stand pieno zeppo di persone. Le premesse sono buone: mentre io e un altro insignificante 'se-così-vogliamo-chiamarlo' giornalista straniero li aspettiamo, una signorina ci informa che loro erano al bar. Primo punto a favore. "Potremmo raggiungerli lì; il bar è un ottimo posto per chiacchierare..." è la mia risposta che non nasconde una certa sete. "Tranquilli, le birre le stanno portando loro!" Secondo punto a favore: sono già i miei sviluppatori preferiti.

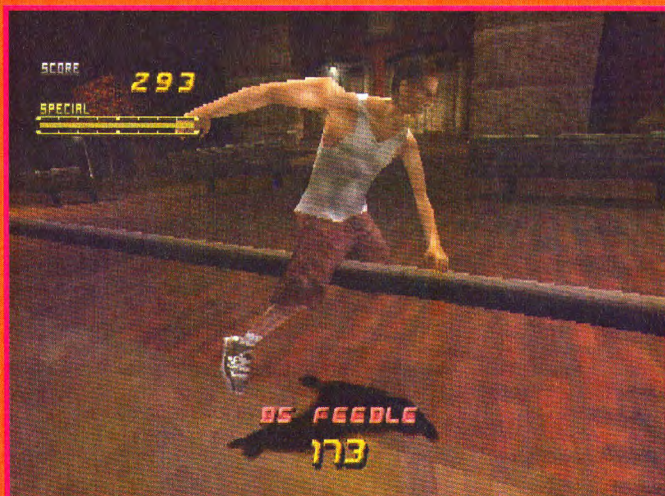
Quando sei all'E3 non sai mai cosa devi aspettarti; specialmente i tecnici, i programmatori, i game designer sono una continua fonte di sorprese. Ti aspetti un nerd occhialuto e ti si presenta una modella discinta; pensi di dover incontrare un viscido PR e ti ritrovi a parlare



con un allegro barbutto e ben pasciuto. Ma niente mi avrebbe preparato a quello che mi aspettava. **Joel** e **Chad** sono due capocioni della Neversoft; per la precisione, il primo è niente meno che il presidente e il secondo il game designer. Joel, il più vecchio, è in scarpe da ginnastica, shorts, maglietta e cappellino.

Sfoggia un paio di baffoni da agricoltore americano che sono tutto un programma... Chad è più giovane, capello a spazzola, robusto, pesantemente stivalato. In pratica, due miti! Non riesco a credere che oltre a fare giochi stupendi siano anche persone alla mano, simpatiche. Beh, hanno portato da bere, quindi sono simpatici per forza! Dal loro sguardo, deduco che devono essere arrivati in motorino...

Prima di tutto grazie. Grazie per tutto quello che avete fatto per noi. Parlo da giocatore, non da giornalista. Voi non lo sapete, ma avete dato il via a una rivoluzione. Ma veniamo a noi... Perché? Perché il vostro motore grafico, quello di Tony Hawk (che poi è lo stesso di Spider-Man), funziona così bene?



J: "Non ci sono motivi particolari, tecnicamente funziona così e basta! Il fatto è che le persone che hanno lavorato sui modelli in movimento li hanno guardati e riguardati, toccati e ritoccati (ah-ah!) dall'inizio della lavorazione fino alla fine. Non hanno fatto altro per tutto il giorno, per tutti i giorni. Non saprei spiegare perché un algoritmo funziona meglio di un altro (e probabilmente sarebbe piuttosto noioso) ma il risultato di tanto, duro lavoro è stato questo".

C: "Volevamo un gioco che fosse facile da apprezzare, direi **immediato**, se non fosse un termine piuttosto inflazionato. Con **Tony Hawk** ci siamo riusciti: se vuoi giocare facilmente, puoi farlo; se sei un combo-freak, puoi anche sbizzarrirti pigiando i tasti come un matto!".

Veniamo al 'nuovo nato', alla creatura che sta per prendere possesso delle PSX di tutto il mondo e che difficilmente le lascerà: Spider-Man.

J: "Beh, fondamentalmente è Chad il fanatico di **Spider-Man**. Ci siamo messi lì e abbiamo detto: 'OK, i ragazzi vogliono essere Spider Man. Cosa gli facciamo fare?'. Quindi è nata l'idea dello **web-swinging**, il ciondolare da una ragnatela all'altra tipico di Spidey: premi il pulsante e sei il Tarzan di New York. Spidey sparisce istantaneamente sul soffitto per non farsi vedere?

Premi un altro pulsante e SWIP! Sei appiccicato al soffitto! Spider-Man è nato per fare le Spidey-things!".

C: "Prendi un qualsiasi capolavoro su PlayStation, che so, **Metal Gear Solid**. D'accordo, larghezza, lunghezza, profondità, altezza... ma è sempre 2D! Spider-Man è **REALMENTE tridimensionale**: giri attorno ai palazzi, ne segui i profili... Sono innamorato di questo gioco!".

OK, ora qualcosa di più confidenziale: è vero quello che si dice sulla voce del narratore del gioco?

C: "Proprio così: il narratore sarà **Stan 'The Man' Lee**, il creatore di Spider-Man!".

Bene, mi faccio venire un infarto e ritorno subito!

(Due minuti dopo) Eccomi di nuovo a voi! Vorrei tornare un attimo sull'aspetto tecnico: come siete strutturati all'interno della Neversoft?

J: "Ci sono due team distinti e... aspetta, lascia che ti dica una cosa, piuttosto che quanti siamo e dei rapporti gerarchici e altre boiate, io che sono il presidente, posso dirti che i nostri giochi sono così (belli, ndr) perché questi due team lavorano **INSIEME**. Non prendere questo come una cosa scontata o banale, perché spesso non è così. Condividere le conoscenze, gli strumenti di lavoro, le esperienze, è fondamentale per avere alla fine un unico prodotto completo. È piuttosto difficile

ANDIOSO PASSATO,



di Alessandro 'Pitone' Seccaffieno

C: "No, niente del genere. Gli X-Men vanno bene per cose come i combattimenti. Hai visto quello di Activision, *Mutant Academy*? È un bel gioco di combattimento, niente di più, ma è l'unico modo di sfruttare al meglio gli X-Men".

Vuoi dire che non c'è modo di fare un bel gioco su Wolverine?! Guarda che sono un fanatico e potrei avermene a male...

C: "Hey, calma! Anche a me piace, ma come fai a farci un gioco vario, avvincente come quello di Spider Man? Voglio dire: hai lì il personaggio, OK? SNIKT! SNIKT! Fuori gli artigli, fai a fette qualcuno... e poi? Non vogliamo tirare fuori qualcosa con un buon brand che poi a giocare faccia schifo. Hai giocato con *Spawn*?"

Lo so, è una porcata, me ne rendo conto. Ma il soggetto è qualcosa di fenomenale! Secondo te sono incapaci quelli che l'hanno sviluppato o era effettivamente impossibile cavarne fuori qualcosa di buono?

C: "Beh, vedi, il problema è che il gioco è piuttosto vecchio - e tieni presente che stiamo parlando di tempi relativi all'industria dei videogiochi, quindi un gioco di due o tre anni è già preistoria - quindi non erano ancora disponibili certe tecnologie, mancava un'esperienza comune. Mi spiego: se qualcuno ha una buona intuizione per un gioco, dopo che questo viene pubblicato, tutti possono ammirarne la bellezza. In particolare, capire quali aspetti sono stati sfruttati meglio, che tipo di tecnologia è stata usata! Per gli sviluppatori, questo è un modo di crescere, di capire".

Di copiare?

J: "Non direi. Anche se cavalcare l'onda è sempre redditizio. Prendi lo skateboard. Quando uscì *Street Skater* non è stato assolutamente preso in considerazione. D'accordo, non era il massimo; proprio per quel discorso che facevo prima, cioè non c'era nessun gioco di skateboard con cui raffrontarsi, né tantomeno da cui prendere spunti interessanti. Copiare è una parola un

po' grossa; ispirarsi mi piace di più. Ma torniamo a *Street Skater*: nessuno avrebbe puntato mezzo dollaro su quel gioco, ma alla fine è stato seminale. Siamo arrivati noi con *Tony Hawk's* e ora sembra che tutti abbiano un gioco di skateboard in serbo da qualche parte! Thrasher, *Street Skater 2*, *Grind Session*..."

(Abbozzo e mi convinco che ha ragione). Bene, allora cosa c'è nel futuro della Neversoft?

J: "Per ora non abbiamo ancora nulla di certo (aka non possono/vogliono dire nulla, ndr). Abbiamo fatto degli ottimi lavori; non lo diciamo noi, parlano i risultati e voi della stampa ce lo confermate ogni giorno. Ora abbiamo un sacco di esperienza in più, sappiamo un sacco di cose che prima non sapevamo e le useremo per realizzare i prossimi giochi. Guardiamo avanti; abbiamo la possibilità di farlo con la calma necessaria per creare prodotti di qualità e così faremo. (Guarda verso un poster di *Gunslinger*, il gioco western per PS2, ndr). Ecco, *Gunslinger*: quello è un bel gioco! Mi piacerebbe fare qualcosa del genere".

C: "C'era un gioco western, un sacco di tempo fa, uno da bar. Mi ricordo di un cabinato enorme..."

Sì, si chiamava Mad Doc McGee! Era uno di quelli in cui scorreva un film vero e proprio e bisognava



da spiegare a parole, ma ti assicuro che molti dei nostri colleghi di altre software house lavorano in condizioni più agevoli delle nostre e riescono a fare la metà del lavoro nel doppio del tempo!"

Chiara! Direi che possiamo sorvolare sul discorso Tony Hawk's 2 perché non c'è dubbio che distruggerà nuovamente la mia vita sociale e quella di molti altri giocatori (ma anche chi non gioca sarà senz'altro coinvolto nel blast radius, vero Ale?). Parliamo del futuro. Visto che siete dei fanatici dei fumetti, ci sono altri giochi del genere in programma? Che so, col film degli X-Men in giro...

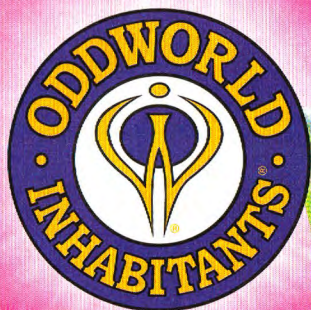


sparare verso lo schermo. Ma si sta parlando di quasi dieci anni fa...

C: "Già! Mi ricordo che mi piantavo sempre nello scenario della stalla, quando c'era il tipo che si era imboscato con la meretrice..."

(Lo fermo prima che si spinga oltre. Penso di aver finito quando noto il cappellino di Joel che reca una scritta tipo 'Fishing Club Montana' o qualcosa del genere. Colgo la palla al balzo). Sei un appassionato di pesca? Non ci sarà per caso un gioco di pesca nel futuro Neversoft? Ne sarei alquanto felice...

J: "Beh, ho lavorato in passato su qualche gioco di pesca, ma ora... no, non li farei. Un mio amico, però, è completamente fuso per questo tipo di giochi! Ultimamente si è comperato un joypad a forma di canna da pesca: si prepara la sua bottiglia di whisky e acqua e si mette in salotto col suo pad! 'Mi sembra proprio di pescare!' mi dice sempre. E ci passa tutta la giornata! Il fatto è che vive ai bordi di un lago! 'Esci e pesca sul serio!' gli dico io!"



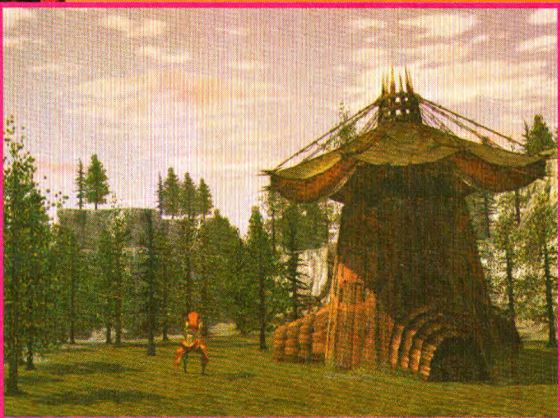
L'ODISSEA DEGLI

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Tutti ricordiamo le avventure di Abe, il Mudokon protagonista di uno dei più innovativi platform che la PlayStation ricordi. E dall'incontro con gli sviluppatori della serie emergono le insospettabili magagne che impediscono il progresso di Munch's Oddysee, la nuova, straordinaria avventura di Abe.



Allo stand della Infogrames all'E3 di Los Angeles c'era un grande fermento. Da quando la casa francese ha letteralmente inglobato la GT Interactive, l'organico è praticamente raddoppiato, così come lo sono i giochi che usciranno sotto questa etichetta. Nello stanzino messo a disposizione della stampa per le interviste, mi sono trovato faccia a faccia con Lorne Lanning, executive producer del brand di Abe nonché del 50% degli Oddworld Inhabitants. Come nel caso della Neversoft, nessuno si aspetterebbe che una persona di rilievo come Lorne assomigli più a una rockstar che a un producer. Alto, capelli lunghissimi alla John Romero, completo giacca/pantalone nero, catene in vita, pizzetto da pirata, occhi di ghiaccio. La grinta di quest'uomo e la decisione con cui affronta gli argomenti di discussione sono pari solo alla sua loquacità.



Prima di iniziare a parlare Lorne mi mostra uno spettacolo filmato introduttivo che spiega come la razza dei Mudokon sia ancora una volta caduta in schiavitù. I Mudokon vengono sfruttati per far crescere gli alberi grazie al loro 'canto magico' e poi per abatterli e ricavarne materiale da costruzione. Vengono impiegati nelle fabbriche, assegnati ai macchinari e alle catene di montaggio; tutto questo rovina l'ecosistema circostante che pian piano si degrada. Gigantesche astronavi bombardano il territorio sottostante con dei **monoliti** che, una volta a terra, invece di esplodere, iniziano un bombardamento psicologico pubblicitario che culmina col lancio di bottiglie di **Soulstorm**, la bevanda ben nota a chi ha giocato le passate avventure di Abe. Una volta bevuta, la Soulstorm causa una dipendenza immediata che costringe i Mudokon alla schiavitù. Una piccola sacca di resistenza sopravvive ancora (divertentissima l'immagine delle capanne che distribuiscono il **Re-hab Tea**, un tè che placa la dipendenza da Soulstorm). In questo quadro quasi apocalittico, ritroviamo Abe, l'eroe Mudokon, e **Much**, l'ultimo superstite della sua stirpe anfibia, i **Gabbit**. Il filmato (e la seguente demo) sono proiettati su uno schermo tramite un PC che emula le funzioni della PS2. Non esistono termini adatti, almeno tra quelli usati finora per descrivere la grafica dei giochi PlayStation, che rendano giustizia allo spettacolo al quale ho assistito. Lorne inizia senza preavviso...

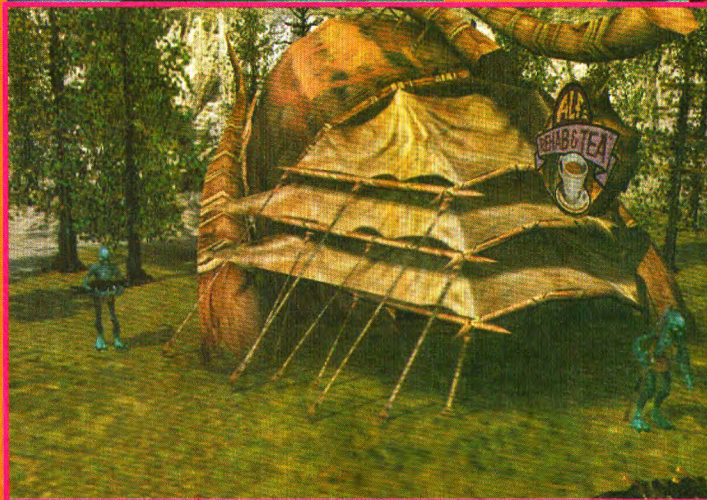
L: "Il nuovo gioco di Abe sarà un concentrato di azione, strategia, avventura, RPG e simulazione! Vogliamo qualcosa di completamente diverso; sono conscio che è quello che dicono la maggior parte degli sviluppatori, ma di certo questo non si era mai visto".

Certamente il filmato è impressionante. A parte la grafica, cosa è cambiato nel gameplay e quali sono i tratti innovativi del gioco di cui sentiamo parlare da qui a un anno?

L: "Prima mi aggiravo per gli stand e osservavo i giochi. Sentivo i PR che incensavano i loro prodotti, i programmatori che spiegavano quanto sembrasse reale quello che il giocatore stava facendo. 'Guarda, guarda l'effetto del sangue! Vedi come cade quel nemico? Ecco, ora puoi anche sventarlo mentre è a terra! Osserva gli schizzi di sangue quanto sono reali: non ti sembra di assassinare qualcuno veramente?'. Sono rimasto interdetto: una madre non sarebbe effettivamente contenta se sentisse una cosa del genere; il prodotto finito che va in mano a suo figlio è un simulatore di assassino. Anche senza estremizzare e arrivare a conseguenze estreme (ragazzi che impazziscono, si infliggono lesioni, tentano il suicidio...), è una cosa piuttosto preoccupante. Inoltre c'è da considerare la questione femminile: sempre più ragazze si avvicinano al mondo dei videogiochi e di certo non sono attratte da questa tipologia di giochi".

Intendi dire che uno degli scopi di Munch's Oddysee è quello di accaparrarsi la sezione femminile dei videogiochi?

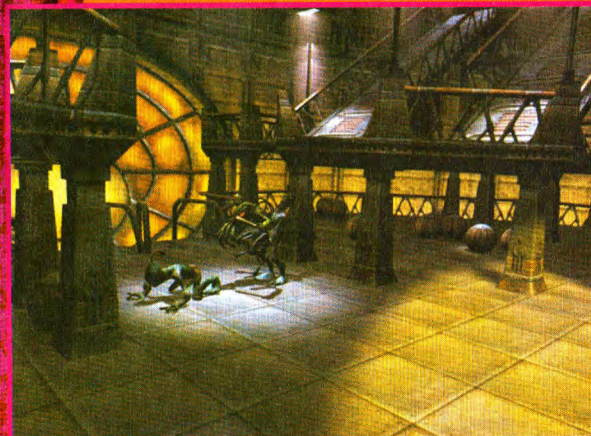
L: "Anche. Quello che ci interessa è avere una storia dietro, qualcosa che appassioni i giocatori; creare un presupposto che 'costringa' i giocatori ad andare avanti nella storia per sapere come va a finire".



Dici qualcosa in più di Much...

L: "Much è un Gabbit, una specie anfibia in via di estinzione. I sopravvissuti sono impiegati insieme ai Mudokon nelle fabbriche. Abbiamo voluto porre una particolare enfasi sulla questione ambientale; come potrà vedere chi giocherà **Munch's Oddysee**, l'argomento può non essere così noioso come sembra e può essere il presupposto ideale per un gioco del genere. L'ambiente viene sfruttato e contaminato, i cattivi sparano sigarette invece che proiettili e le loro armi sono il martellamento pubblicitario e la dipendenza dai beni di consumo (la questione della Soulstorm). In questo modo abbiamo mantenuto integro l'aspetto dei combattimenti senza ricorrere necessariamente alla violenza più becera. Mentre scappava, una **tagliola** ha fratturato l'unica gamba di Much che ora è costretto su una sedia a rotelle. Grazie al suo innato 'senso sonar', Much è in grado di identificare la posizione dei suoi simili intrappolati; un device alieno piantato nel suo cervello, chiamato **Skulljack**, gli permette di 'possedere' droidi e robot e di infiltrarsi negli apparati tecnologici dei suoi nemici. Al suo fianco ci sarà **Abe**, una vecchia conoscenza che ritorna con le sue abilità canore e di possessione,

ODDWORLD INHABITANTS



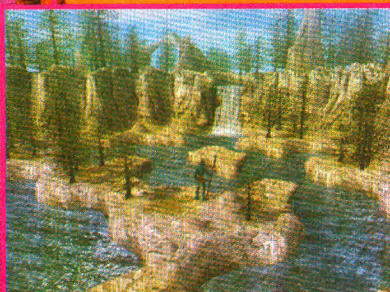
ovviamente amplificate e potenziate; è il ritorno alla grande della tecnologia che abbiamo chiamato **GameSpeak Technology**.

Cosa mi puoi dire dell'ambiente di gioco? Come saranno strutturate le locazioni?

L: "Gli esterni sono immensi: boschi, laghi, fiumi, canyon... Le strutture chiuse saranno anch'esse enormi, con decine di stanze, stanzoni e corridoi; si potrà esplorare ogni singolo poligono e interfacciarsi con praticamente qualsiasi elemento. Qui c'è da sottolineare una cosa: non c'è cosa che mi fa più in#@]re, in un qualsiasi gioco dove si controlla un personaggio, di quando si va in una direzione e si sbatte contro un muro o non si riesce ad attivare un oggetto. Ma cosa sono, scemo!? È ovvio che non voglio andare a sbattere contro una colonna e mi sembra palese che, se c'è un interruttore di fronte a me, se mi ci avvicino è perché lo voglio azionare, giusto? Invece, in tutti i giochi d'azione ci sono grandissimi problemi di allineamento. **Munch's Oddysee** non risolve questi problemi: semplicemente non ci sono, i problemi! L'abbiamo chiamato **Smart Character System**: sono vicino a un interruttore, diciamo a quattro/cinque passi? Se premo il tasto **azione**, da qualsiasi angolazione, il personaggio va verso l'interruttore e lo attiva. Cosa pensava di dover fare, di guardarlo e basta?!".

Il discorso è molto chiaro; basta poi vedere come si muovono questi personaggi nell'ambiente...

(sullo schermo, Lorne sta facendo compiere alcune evoluzioni ad Abe: lo fa camminare sui muri, gli fa prendere qualche power up... Una demo in piena regola).



Questo risolve anche il problema del 'giocatore casuale', cioè di chi gode dello spettacolo grafico ma magari non ha mai messo mano a un joystick: semplicità di utilizzo immediata.

Vedo anche uno stupendo movimento della telecamera...

L: "Questo risolve i problemi di orientamento. Pensiamo di aver sviluppato il miglior sistema di telecamere dinamiche che si possa trovare in un gioco. Osserva: mi sposto in un angolo. Vedi come la telecamera segue il personaggio e morbidamente si sposta dall'angolo cieco? È un sistema che permette di inquadrare l'azione da un punto di vista sempre diverso, staccandosi così dagli stilemi di 'gioco in terza persona' o 'gioco in soggettiva'".

Ma questo non pregiudica l'orientamento stesso, causando confusione? Con un punto di inquadratura



un movimento morbidissimo e naturale, la telecamera si sposta; tengo a sottolineare questi aspetti perché quello che vedo è talmente bello che è quasi new age! In questa stupenda cornice tridimensionale, sullo sfondo un piccolo gruppo di pixel che compone una capanna si muove LEGGERMENTE. È un piccolo effetto che la parola 'friggere' descrive perfettamente). Scusa, ma è quello il tuo problema?! Spero tu stia scherzando...

L: "Assolutamente! È un effetto fastidioso, per quanto marginale; noi vogliamo che sia perfetto. E siccome i nostri algoritmi sono OK, i nostri calcoli giusti e la nostra tecnologia perfetta, siamo convinti che è colpa della macchina. Ci vogliono più RAM video, e questo è un problema che deve risolvere la Sony. A spese sue. C'è da mettere mano su

buona parte del motore grafico e questo costerà tempo e soldi. Che dovrà mettere la Sony, se vuole il gioco. Non siamo ancora sicuri se uscirà per PS2, sicuramente non succederà se la Sony non farà quello che gli abbiamo chiesto. Per noi non è un problema; ci sono un sacco di altre piattaforme in cui girerebbe divinamente: il PC, magari anche la Dreamcast... Su X-Box poi, sarebbe il massimo!".

Mi rendo conto che Lorne è decississimo a mantenere fede alle sue promesse. Il gioco è STUPEFACENTE, probabilmente uno dei più belli di tutta la fiera (se non il più bello). È colorato, affascinante, assolutamente divertente, ricco di un

umorismo a volte demenziale. Che poi è quello che ha fatto la fortuna della serie di Abe. A oggi non si sa ancora se la diatriba si risolverà e potremo giocare con Munch e Abe su PS2. Quello che spero è che, indipendentemente dalle responsabilità, si riesca ad arrivare a un accordo. Perché? Perché se **Munch's Oddysee** dovesse uscire su una piattaforma diversa da PC o PS2, sarei costretto a comprare ANCHE quella console, pur di giocarci!



sempre uguale, si impara più velocemente a guidare il personaggio...

L: "No! Osserva, è semplice e naturale; intuitivo, direi. Prova tu stesso".

(Prova ed effettivamente è una sensazione stranissima. Sai sempre dove stai andando e vai dove ti pare indipendentemente dall'angolo di inquadratura. È come se già sapessi controllare il personaggio da una vita. È naturale.) Grandioso! Sono colpito. Quando dovrebbe uscire su PS2 questo prodigio?

L: "Beh, vedi, il problema è proprio qui. Non sappiamo se lo faremo uscire su PS2. Non ci piace così com'è, non siamo contenti".

(Stupisco! Mi sembra di essere estraniato dal discorso!) Ma stiamo parlando dello stesso gioco?? Quello che mi hai appena mostrato NON TI PIACE?!

L: "Abbiamo investito tanto tempo, denaro ed energia in questo prodotto. Abbiamo dato tutto e vogliamo che sia perfetto E per noi e per i giocatori. Guarda tu stesso questo problema di frying pixel e midmapping...".

(Muove Abe in modo che l'inquadratura si sposti. Con



Casa: **SCEE**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
(analogico e digitale)

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Destruction Derby Raw

Planet Voto

90

A favore

- Rivivono i fasti dei grandi **Destruction Derby** del passato
- Molti gaming modes, alcuni dei quali spettacolari
- Dannatamente divertente

Contro

- Modello di guida assolutamente arcade (che per un gioco del genere va benissimo, solo che qualcuno avrà sicuramente qualcosa da ridire...)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7
Gameplay 9
Sonoro 7
Longevità 9
Originalità 8

Una corsa di quelle come se ne vedono nei filmati americani: terreno fangoso, sconnesso, sul quale si rincorrono una dozzina di macchine. Una portiera vola, due fiancate si sfregano ed è uno schizzare di scintille! Copertoni che saltano, macchine che piroettano in aria sfidando la legge di gravità. Un gioco hardcore.

Quosi voi vorreste sapere qualcosa di **Destruction Derby**, eh? Ma ci avete giocato ai primi due? Siete riusciti a cogliere la bellezza e l'avanguardia che hanno rappresentato nella fase di sviluppo focale della PlayStation? Intendo dire: il primo **Destruction Derby** (classe 1996) è stata una vera sorpresa. Un motore grafico avanzato per i tempi, diverse modalità di gioco e un gameplay come non si era mai visto. Poi arrivò il tempo del secondo **Destruction Derby**. In pochi lo capirono; non che gli mancò il successo, ma veramente poca gente capì che quel motore grafico era 'troppo avanti'. Gli

sviluppatori di questo gioco, la **Reflection** di Newcastle, erano ben consci di questo e dovettero attendere l'uscita di **Driver** perché quel motore grafico venisse giustamente incensato. A oggi, la serie di **Destruction Derby** ha venduto **due milioni di copie** e tanto basta a delineare il profilo vincente. Pensate: a distanza di tre anni, i ritocchi sono stati pochissimi, eppure con **Driver** è risultato talmente attuale da meritare gli elogi della critica. E pensare che noi, un gioco di guida come si deve, ce l'avevamo dal 1997 e non ce n'eravamo accorti!

VE LI RICORDATE GLI AUTOSCONTRO?

Destruction Derby Raw è un racing game, ma si allontana nettamente da un gioco di guida classico, in quanto l'obiettivo principale, qualunque sia la modalità di gioco scelta, è quello di danneggiare le altre auto. Semplice, lineare, un sogno che diventa realtà, eppure un concetto di gioco poco sfruttato. Meglio così, potrei dire alla luce dei fatti; quando un filone viene scoperto, in centinaia ci si buttano sopra, cannibalizzandone ogni aspetto e

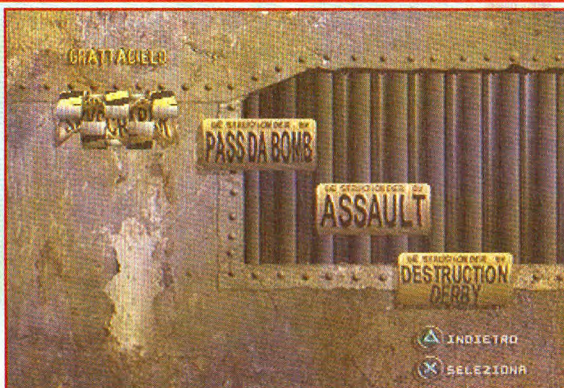
SKYCRAPER!

Un survival game in alta quota! Dodici macchine che si fronteggiano, disposte lungo il perimetro dell'attico di un grattacielo. L'obiettivo: non cadere di sotto! Una sorta di **Deathbow** (**Destruction Derby 2**), dove chi rimane in cima vince. Si accendono i motori, le macchine partono, convergendo verso il centro per scontrarsi con uno schianto metallico assordante! Si accendono quindi i primi 'duelli privati': macchina contro macchina, ogni pilota si sceglie una vittima. L'azione ora si fa caotica, con piccoli gruppi di tre/quattro macchine che si spintonano lungo i bordi del grattacielo, in bilico fra l'asfalto e il nulla. Una delle tecniche che riesce con più successo è quella di fare 'il morto' sul bordo, aspettare che qualcuno punti la nostra macchina e spostarsi all'ultimo momento. D'accordo, è rischioso, ma è dannatamente divertente! Attenzione però, perché la macchina si può deteriorare fino a devastarsi completamente, segno che la partita è finita. Se vedete qualche macchina avversaria ferma sul terreno di gioco con un'allegria colonnina di fumo che esce dal motore, non impensieritevi più di tanto: è un avversario che ha finito di correre. Pensate a eliminare dunque le macchine che ancora camminano, vera minaccia per voi e per il vostro successo!



DIMMI QUANDO TU VERRAI...

Non c'è proprio speranza. Non arriveremo mai ad avere delle traduzioni decenti. Sono sconcertato, deluso, avvilito. Perché, io mi domando!. Cosa ci vuole a fare una traduzione?! Se i termini dall'inglese all'italiano poi non coincidono, creati una tua corrente di pensiero, una tua coerenza. Vuoi chiamare gli scontri delle auto come le mosse di wrestling? Sta bene, ma nella traduzione devi assicurarti che chi fa il lavoro rispetti certi canoni che non avviliscano il gioco. Non capite? Vediamo se riesco a chiarirvi la questione: vi scontrate con un'altra macchina e le fate fare un giro. Giocando in inglese, compare la scritta **90° spin** o **180° roll**, in italiano **'giro a 90°'** o a **180°** che dir si voglia. Suona quantomeno male, ma possiamo sopraspedere. Se però in inglese mi compagno delle scritte tipo **Teehrattler**, è ovvio che in italiano la traduzione letterale è **Battidenti**, ma certo non puoi scrivermela sullo schermo dopo che due macchine hanno appena cozzato! È ridicolo! Ma non è tutto: che ne dite di sciccherie come **Bone Cruncher**? D'accordo, in italiano letteralmente è **Frantumata Ossa**, ma si può pensare a qualcosa di meglio... **Jaw Breaker** è molto heavy metal come termine, ma la traduzione **Spezzamasella** è piuttosto ridicola. Se non siete convinti, provate a pensare che **Flat Liner** (che in inglese suona come una mossa che 'ti appiattisce l'encefalogramma') è stato tradotto come **Encefalogramma Piatto**, forse l'unica traduzione felice del gioco. Ma che dire di **Fracassa Staccionate**? Non so quale sia il nome all'origine, e per decenza non lo voglio neanche sapere; ma **FRACASSA STACCIONATE** proprio non si può scrivere!



▲ *L'iconografia di contorno è veramente heavy metal! Una specie di grande pressa meccanica straccia il metallo della modalità di gioco scelta: più tamarro non si può!*



▲ *Nella modalità Smash 4 \$ avete la possibilità di upgradare la vostra macchina con un'iniziale somma di denaro che aumenterà col proseguire degli scontri.*

producendo decine di cloni dei quali l'un per cento si salva. Per fortuna, **Destruction Derby** ha atteso sotto le ceneri dei suoi predecessori, covando il suo odio per le macchine avversarie ed esplodendo in questa afosa estate dopo che le prime avisaglie, nel mese di aprile, ci avevano fatto ben sperare. Oggi Destruction Derby Raw si presenta con un motore grafico completamente rinnovato, visto che la **Reflection** non si occupa più di questo brand, passato in toto nelle mani degli **Studio 33** (gli sviluppatori di **Formula Uno 99**) che lavorano alla corte della **Psygnosis** di Leeds. E quando c'è di mezzo il gufo (o la civetta) della **Psygnosis**, potete mettervi l'animo in pace perché metà della qualità è garantita solo dal nome.

TAMARRI DI TUTTO IL MONDO, UNITEVI!

Data la natura arcade del gioco, il modello di guida non può fare difetto e quindi le macchine tenderanno a sgombrare platealmente e a scodare in maniera spettacolare, facendo più di una concessione a una fisica rivista e corretta nell'ottica di un gioco dove più danni si fanno, meglio è. Questo può allarmare i puristi, ma penso che quelli più radicali non si avvicineranno nemmeno a un titolo del genere; e non sanno quello che si perdono! Il sistema denominato **Car Track Interaction System** è una delle innovazioni più pregevoli e permette alle auto di 'interagire' con la pista, benché interagire, in questo caso, abbia una valenza piuttosto particolare. Infatti si tratta di andare a sbattere contro i muri di copertoni a bordo pista e distruggere **coni** e **barili** che costituiscono i confini del tracciato. Non che prima questo non succedesse, ma la meccanica era molto più arcade. Le macchine sono completamente upgradabili e deformabili: perdono **scie d'olio**, si lasciano dietro **sportelli** e **cofani**, emettono graziose **scie di fumo** quando si danneggiano troppo e bucano persino le **gomme**, caratteristica questa ESTREMAMENTE simulativa. E ve lo dice uno che ne sa ben più di qualcosa... Ovviamente, tutti questi danni influiscono sul modello di guida e pregiudicano le performances in gara; detto così suona banale, ma provate a trovarvi in un'arena circolare mentre una dozzina di auto assatanate vi inseguono e voi dovete sfuggire facendo affidamento solo sull'avantreno, visto che avete completamente perso le ruote dietro!

UN TORNEO MALEDETTO

17 aprile, club Detroit, Londra. Questo è il luogo della presentazione alla stampa di **Destruction Derby Raw**, evento dal quale è emersa la preview del numero scorso. Immaginate un gruppo di giornalisti affamati (ma soprattutto assetati) che non hanno avuto la possibilità di toccare una sola birra in tutto l'arco della giornata. Immaginate che, in una piovosa serata londinese, questo gruppo di assetati venga condotto in un club esclusivo dove, al loro ingresso, un tappeto di bicchieri già ricolmi attenda sul banco di essere bevuto. Immaginate la gioia nei loro occhi quando vengono accese delle postazioni con la preview esclusiva del nuovo Destruction Derby Raw. Bene, in questo scenario di follia, si aggira il vostro rettile prediletto (io) che, grazie alla sua inesauribile dose di simpatia e faccia da schiaffi, comincia a guadagnare popolarità nel giro dei giornalisti stranieri. Tra un hamburger e un hot dog, tra un drink e l'altro, ho la possibilità di insegnare

garantisce un'analisi molto più profonda rispetto al semplice test personale. Dopo un piccolo tequila party, arriva il momento del torneo: oltre **trenta giornalisti** si sfideranno in modalità **skycraper multiplayer** (split screen orizzontale). Ne rimarrà solo uno, alla faccia di Highlander! Il torneo inizia: è strutturato tipo playoff e le coppie che si sfidano a eliminazione diretta, determinano un vincitore che prosegue negli scontri. Dopo qualche tornata, tocca al vostro campione del rettilario (cioè io): sommerso dagli urli della folla che mi acclama come un gladiatore, mi avvio con passo dinoccolato verso la mia postazione. Impugno il joystick con una sicumera degna del miglior divo di hollywood (magari un po' decadente, data l'ora) e mi giro noncurante verso il mio avversario. Lo squadro: un ragazzo di bassa statura, portoghese. Sicuramente non aveva pagato. Torno con lo sguardo verso il monitor, lo sguardo di chi non ha problemi a guardare bene in faccia

uno strapiombo di cento piani. Tre, due, uno... VIA! Premo il tasto del turbo e punto una macchina sul bordo del grattacielo, deciso come non mai. Non ho mai saputo se quel pilota era il portoghese o il computer: sta di fatto che con tutta la calma di questo mondo, quello si leva dal bordo e io finisco meschinamente nel vuoto. Totale durata del gioco: **tre secondi e settantun decimi**. Una figura orrenda, tutto perché sono stato Aavido! La foto ritrae un simpatico PR che passava di lì in quel momento, mentre cerca di riportare il sorriso sulla mia faccia dove si è dipinto lo



al barista come si fa un Negroni. Uno serio. Mentre alle postazioni si avvicinano i vari colleghi per testare il gioco, colgo l'occasione per osservarlo da fuori, tecnica che

sconforto più nero.

UN PARERE AUTOREVOLE (di Alfredo Delmonaco)

Parlare dei primi due episodi di **Destruction Derby** è sempre piacevole, dato che penso che siano due (soprattutto il secondo) fra i giochi di corse più intrippanti di sempre. Innanzi tutto la **grafica** è ancora attuale, sebbene siano passati alcuni anni. Vogliamo parlare della **giocabilità**? Il controllo, un po' ostico all'inizio, diventava poi uno dei punti di forza. Scommetto che lo avete trovato difficile perché pensavate di fare garette pulite e arrivare primi... Ma no, ma no... La modalità più

divertente? E me lo chiedete?? A parte il discorso **Arena** che però merita un numero di Planet a parte (aaaarrggghhhh!!), la modalità più tosta in assoluto è la **corsa a punti**... ma non per chi arriva prima, ma per chi **STROPPEA** più contendenti! Gli ingredienti? Genitori fuori per il week-end, televisore del salotto (1228 pollici), volume da mano in faccia, volante tosto (fate voi la marca) e telefonia varia sconnessa. Modestamente, penso di aver regalato parecchi punti (di sutura) a

tutti gli altri contendenti. Con la mossa segreta "a mamma" (a tradimento, da dietro in curva sul lato interno della vettura davanti) mi sono divertito a nastro, finendo tutti i campionati e sbloccando tutte le piste segrete. Un grande classico che merita ogni tanto una bella ripassata. A proposito, dove ho messo il CD? Era qui...



PASSA LA BOMBA!

Veniamo a quella che potrebbe essere definita la modalità di gioco del secolo: **Passa la Bomba**. Una modalità che sembra scritta apposta per la Villa Bojungle: si determina quanto danno possono fare le cariche di dinamite che si useranno nel gioco. Poi si inizia: le macchine con la bomba si distinguono perché un grosso **candelotto** fa bella mostra di sé sul tetto del veicolo. Urtrandone una si acquisisce la bomba: questa ha un **contatore** che scorre indipendentemente da chi ce l'ha. Arrivato al termine del conteggio, la bomba esplode danneggiando la macchina. L'obiettivo non è cercare di lasciare la bomba agli altri, ma tenerla con sé il più a lungo possibile, in quanto questo regala **punti**. Per vincere bisogna fare punti, e per farli è necessario tenere la bomba sulla propria auto il più a lungo possibile prima che esploda. La partita si svolge in un'arena circolare: le auto si ammassano l'una sull'altra; è un contorcersi di lamiere, un gioco veramente heavy metal! Un gioco maschiare, direi: quasi muschiato!



CHI DI MODALITÀ COLPISCE...

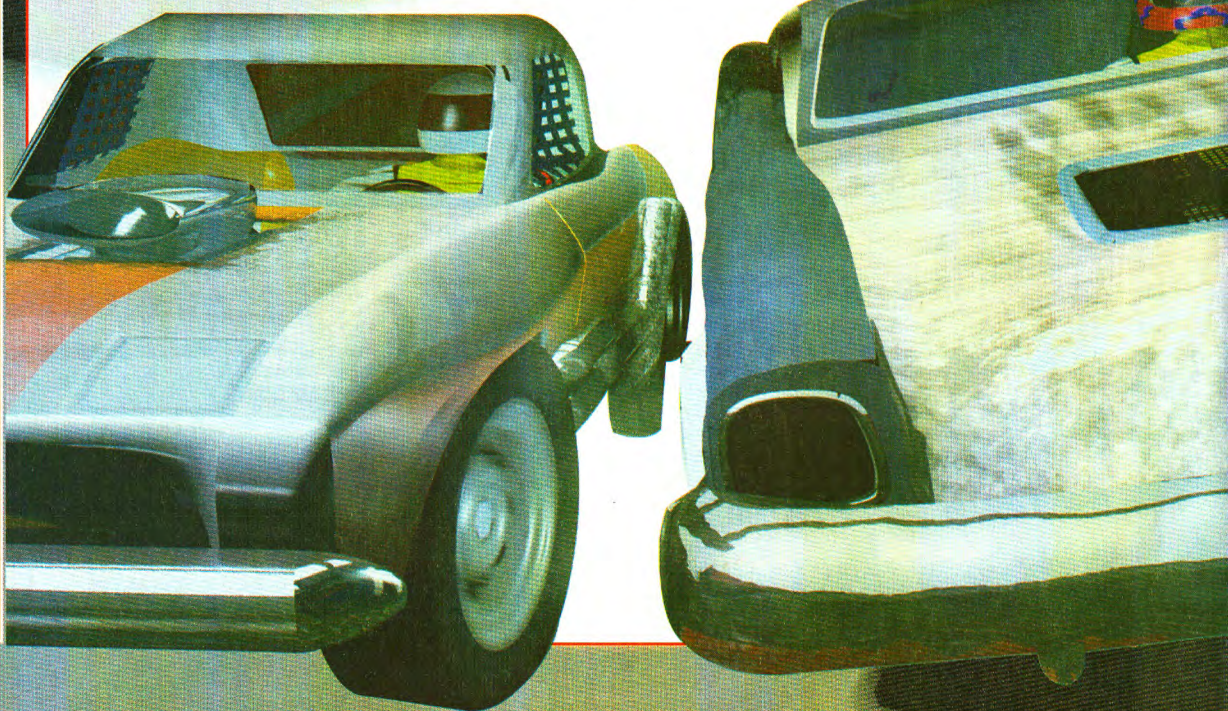
Quello che senz'altro rappresenta il cuore pulsante di **Destruction Derby Raw** sono i **gaming modes**, le modalità di gioco. Da una chiacchierata con **Tom Shepherd**, uno dei programmatori, è emerso che la vera longevità di un gioco non sta nella sua difficoltà a essere completato (da mediare con la facilità necessaria a non renderlo frustrante), quanto nei vari modi in cui lo stesso gioco può essere proposto. Facendo un esempio che possa essere generalizzato, diciamo che la principale caratteristica deve essere quella del **multiplayer**. Un titolo che si può giocare solo in single player sarà senz'altro meno longevo di uno che ha l'opzione multiplayer, questo indipendentemente dal valore stesso del gioco. Ognuna di queste due modalità si



▲ Le macchine hanno nomi e forme che ricordano le vecchie auto americane degli anni Settanta (Ford e Dodge su tutte). Sono caratterizzate da cinque parametri: accelerazione, velocità, tenuta, freni e resistenza.



▲ Come nei vecchi Destruction Derby, verrà fatto ampio uso della visuale "da retromarcia" che permette di demolire gli avversari anche guidando all'indietro.





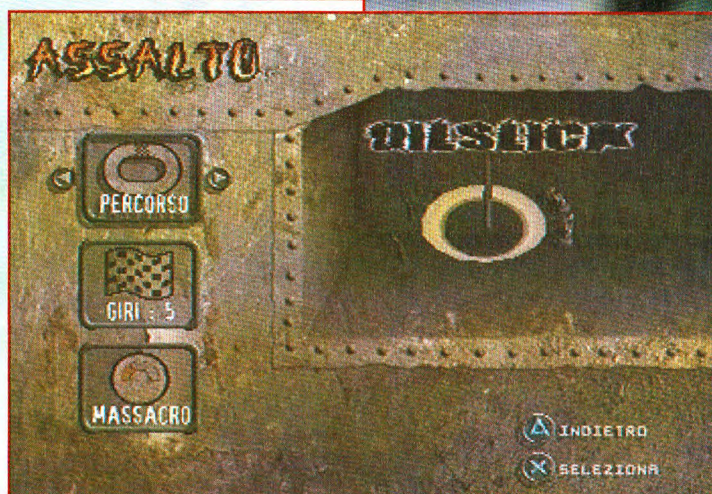
▲ In basso a sinistra c'è l'indicatore di 'salute' della macchina: il quadrato al centro rappresenta il cuore della macchina, il telaio, il motore. Le due barre laterali sono gli sportelli e gli angoli sono gli spigoli dell'auto.

dovrebbe dividere in altri sotto-giochi che permettono all'utente di sperimentare il modello di guida principale in diverse condizioni di gioco. Prendiamo **Wip3out** (un gioco a caso...): oltre alle gare normali, al **Time trial** e agli strambi **Prototypes**, esiste anche la modalità **Eliminator** e quella **Challenge** che si suddivide ulteriormente in altre quattro sotto-categorie di gioco. Potrete così pilotare le fantastiche navicelle del premiato gioco **Psygnosis**, utilizzandole per ampliare uno degli aspetti di gioco che vi piace di più, sia questo il puro gareggiare o il combattimento ad alta velocità. **Destruction Derby Raw** non manca di proporre diverse metodologie di gioco che contribuiscono ad allungare la sua vita, se già quanto da fare nelle gare 'normali' non bastasse.

ITALIANO, LINGUA DIFFICILE!

Tornando al discorso multiplayer, è bene sapere che **Destruction Derby Raw** si può giocare fino in **quattro** in split screen. In questa modalità (che fa qualche concessione alla grafica per rimanere decentemente fluida) si può correre su una delle **sei** piste appositamente dedicate, mentre le piste del single player sono addirittura **venticinque**! Ce n'è una, completamente folle, dove si scende giù

per un pendio assai ripido; interessante, potreste pensare. Già, ma pericoloso se si tratta di una discesa innevata e coperta di ghiaccio! Chissà se c'è qualche sciatore... **Destruction Derby Raw** ha il suo minimo storico nella **localizzazione** italiana, veramente approssimativa e malcurata. Fortunatamente le opzioni sono intelleggibili quel tanto che basta per poter giocare; se qualcuno poi conosce l'inglese, tanto meglio: se lo può giocare in lingua originale. Si tratta pur sempre di un gioco di guida, per quanto questo possa avere valenza in un gioco come questo; l'importante è capire come si controlla la macchina e come mandare fuori pista gli avversari. Capire i meccanismi delle modalità di gioco come la **Smash 4 \$**, gioco di parole (smash for cash) per indicare una gara dove più fate danni, più soldi vi intascano e più pezzi nuovi potete comperare per la vostra macchina. Le macchine sono ovviamente tutte fasulle: hanno nomi altisonanti come **Razorback**, **Supernova**, **Colorado**, **Stinger**, **Raven**, **Ricochet**. Il loro aspetto è molto retrò: sembra di vedere le vecchie auto degli anni '70 americane come quella di **Starsky & Hutch**, il **Generale Lee**... Tutto sullo stile Ford Mustang e Dodge Charger. Sono tutte caratterizzate da cinque parametri che sono



▲ Prima di ogni gara viene rappresentato in miniatura il percorso dove andrete a correre. Per ogni percorso ci sono varie categorie di gara con diversi parametri che regolano la gara.

accelerazione, velocità, tenuta di strada, frenata e potenza/resistenza. Queste caratteristiche ne determinano il comportamento in strada. Ai vostri comandi avrete **acceleratore, freno, freno a mano** e **boost**, cioè il turbo (che funge anche da sgommata alla Driver) che però ha una durata limitata.

TUTTI AI BOX

Destruction Derby è un gioco veramente bello. La modalità che dà il nome al gioco, quella dove ci si scontra in un'**arena circolare** (che può essere un campo da football gremito di spettatori come un ovale sconnesso), è veramente spettacolare: voli pindarici, speronamenti con il retro della macchina, giravolte... Un inferno di metallo dal quale si può sfuggire, cercando di rimanere in gara contro pochi avversari, oppure affrontare a testa bassa in epici frontali multimacchina. Sinceramente: è divertente. Quello che basta a un gioco per essere degno di questo nome. Punto. Salite a bordo o rimanete a terra?

ASSAULT!

Una modalità dannatamente originale; bisogna darne atto agli **Studio 33**! In questa particolarissima modalità di gioco multiplayer farete parte di una squadra composta da due veicoli: il vostro (scelto tra quelli disponibili) e un gigantesco **Humm-Vee**, pilotato dal computer. La squadra avversaria è composta dalla stessa coppia di veicoli, e l'obiettivo che bisogna raggiungere è portare alla vittoria il proprio compagno computerizzato. In pratica, mentre lui corre la sua gara verso il traguardo, voi dovete fargli da scudiero, cercando di impedire alla jeep avversaria di vincere e di bloccare la macchina concorrente mentre cerca di ostacolare la vostra jeep. Capito il trucco? Potete scegliere di proteggere il vostro compagno dagli attacchi avversari o di bloccare l'altra jeep in modo da

far passare in testa la vostra! La strategia che vorrete utilizzare influenzerà la scelta dell'auto. Se preferite cercare di bloccare la jeep avversaria, dovrete sceglierne una piuttosto corazzata, anche se lenta; se invece preferite garantire la supremazia del vostro Humm-Vee, è meglio che cerchiate di scegliere una macchina più scattante per prevenire le incursioni avversarie. Che dire: avete mai corso una gara così?



▼ Le schermate di caricamento sono, fortunatamente, un piacere da guardare. Mostrano l'ambiente di gara in un lussuoso 3D misto a wireframe. Un grande lavoro di grafica che allietta l'attesa.



Casa: **Codemaster**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1-3**

Compatibilità: **Dual Shock**
(analogico e vibrazioni)

DI **LUCIO PROSPERI**

Colin McRae Rally 2

Planet Voto

93

A favore

- Realizzazione tecnica di primissimo livello
- Eccellente giocabilità
- Tantissimi tracciati a disposizione
- Splendidi replay

Contro

- Nella modalità a due giocatori la visuale di gioco è molto ridotta



Gli strepitosi replay mettono in mostra l'eccellente lavoro dei grafici soprattutto nella realizzazione della carrozzeria.

Quando arrivano in redazione giochi come Colin McRae Rally 2 il mio cuore si riempie di gioia. Non potete immaginare quanto sia bello fare la recensione di un capolavoro!

Quanti giochi di guida saranno usciti per la PlayStation negli ultimi tre anni? Credo sinceramente che nessuno sia in grado di fornire una risposta precisa, perché il numero si avvicina in modo preoccupante al centinaio. Di tutti questi prodotti due sono riusciti nell'ardua impresa di staccarsi dalla massa dei racing game: **Gran Turismo** e **Colin McRae Rally**. Il seguito del capolavoro realizzato dalla **Polyphony** non ha fatto altro che confermare questo andamento... Tutti gli appassionati, quindi, aspettavano impazientemente il numero due anche del simulatore di rally sponsorizzato dal campione del mondo. Le attese sono state ampiamente ripagate e il gioco è senza alcun dubbio il nuovo termine di paragone per il genere.

PREPARARSI ALLA COMPETIZIONE

Dopo l'eccellente filmato introduttivo, con protagonista questa volta la **Ford Focus**, vi troverete di fronte alla prima grossa scelta inerente le modalità di gioco. Quelle a disposizione sono due: **arcade** e **simulazione**, e le differenze sono piuttosto nette. Scegliendo la prima parteciperete a una gara o all'intero campionato affrontando vari circuiti e

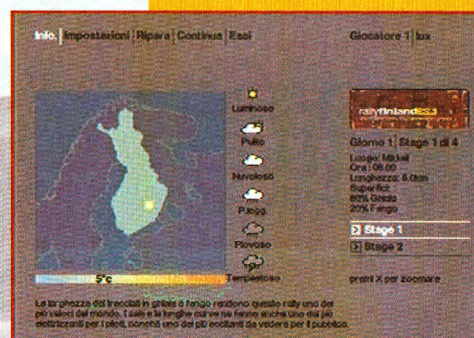
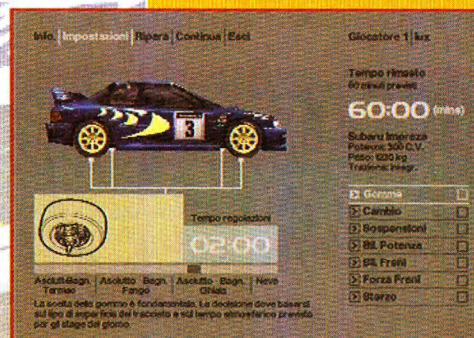
confrontandovi contro gli avversari controllati dal computer. Questa modalità, pur non ricalcando il vero spirito degli stage rallystici, riesce a regalare grandi soddisfazioni soprattutto per gli amanti della competizione più arcade, anche se il modello di guida della vettura è piuttosto fedele nonostante non ci siano i danni alla carrozzeria. I puristi del genere, comunque, potranno tranquillamente indirizzarsi alla modalità simulazione, che è il vero nucleo e punto di forza del gioco offrendo un sacco di opzioni diverse, per soddisfare i gusti di tutti. Le prove che potrete scegliere sono fedeli riproduzioni di quelle reali: vi troverete ad affrontare gli altri avversari solamente sulla base dei tempi effettuati nei vari tracciati, senza la possibilità d'incrociare nessuno di loro. Potrete optare per una gara singola, un rally singolo (da disputarsi suddiviso in tre tappe distinte), una prova contro il tempo, l'intero campionato (nel quale accumulerete dei punteggi a seconda della posizione che riuscirete a raggiungere al traguardo) o la sfida.

CIAO, BELLA SFIDA!

Quest'ultima è una sorta di torneo a eliminazione, da disputarsi in **Giappone** su un circuito speciale, nel quale vi troverete a lottare testa a testa contro un altro pilota. In questa particolare competizione potrete confrontarvi con un massimo di **otto avversari** (dei quali ben quattro potranno essere umani, che sfiderete uno per volta grazie allo split-screen orizzontale). Il circuito è contraddistinto da due

CON LE MANI SPORCHE D'OLIO

Prima di affrontare la gara avrete la possibilità di modificare profondamente l'**assetto** della vostra vettura, anche in conseguenza delle previsioni meteorologiche (che potrete controllare in un'apposita sezione). I vostri interventi si potranno indirizzare verso il **bilanciamento delle sospensioni**, il tipo di **pneumatici**, i rapporti del **cambio**, lo **sterzo** e la **trasmissione**. Ovviamente, fatte le regolazioni potrete sperimentarne l'efficacia gareggiando nella sezione del time trial. Buon lavoro!



replay | lux



▲ La Subaru Impreza in tutto il suo splendore. Che bella, la voglioooooo!

parti che corrono parallelamente, divise da un guard-rail o da dei pneumatici, in modo da poter controllare visivamente la posizione del vostro avversario. Una cosa molto simile era presente nel mediocre **Rally Master**; in Colin McRae 2 la strepitosa realizzazione tecnica la rende ancora più divertente, giocabile ed entusiasmante. Prima di ogni gara ufficiale avrete modo di ascoltare una breve **descrizione del tracciato** (il gioco è interamente in italiano) che andrete ad affrontare, nella quale potrete scoprire in anteprima le asperità del terreno, la dislocazione delle curve più pericolose e le condizioni meteorologiche previste. Come da tradizione, vi troverete a correre in un sacco di località diverse, ognuna caratterizzata da piste con fondi differenti e climi molto vari. Aspettatevi quindi di gareggiare sulle innevate strade della Svezia, tra i piovosi boschi inglesi e nella assolata stradina della Grecia. Le **condizioni climatiche** influenzeranno necessariamente anche le scelte relative all'assetto della vettura; prima di ogni gara, infatti, avrete accesso a una sezione di **preparazione** nella quale potrete regolare la sensibilità dello sterzo, l'altezza e la durezza delle sospensioni, il

bilanciamento dei freni e riparare gli eventuali danni subiti nel precedente rally.

OGGI GUIDO LA...

All'inizio del gioco avrete a disposizione un parco macchine discreto, anche se non particolarmente ampio. Le vetture sono sei, nell'ordine: **Ford Focus, Subaru Impreza, Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206 e Seat Cordoba**. Progredendo nelle varie specialità ne potrete sbloccare di nuove, più potenti e competitive. La **grafica** è una vera gioia per gli occhi, anche se il livello di dettaglio delle texture non è eccelso; ma quello che lascia veramente a bocca aperta è la sensazione di **velocità** e la fluidità davvero degne di nota. I **tracciati** risultano discretamente curati, sia a livello di paesaggio (bellissimi alcuni passaggi durante i quali vi verrà l'istinto di fermarvi a guardarvi attorno ammirati e scendere dall'auto per fare una foto ricordo con il vostro copilota) sia di caratterizzazione delle strade. La stessa cura nella realizzazione è stata messa nelle **vetture** che sono veramente bellissime, ricche di dettagli e molto ben rifinite. Strepitoso è

LA MIA MACCHINA NUOVA!

Giocatore 1 lux Scelta Vettura Tempo 00:01:12 Integr: CV Peso corolla subaru impreza peugeot 206 seat cordoba Prima X per selezionare. Prima Δ per annullare.	Giocatore 1 lux Scelta Vettura Tempo 00:01:12 Integr: CV Peso dobba ford focus mitsubishi lancer toyota Prima X per selezionare. Prima Δ per annullare.
Giocatore 1 lux Scelta Vettura Tempo 00:01:12 Integr: CV Peso focus mitsubishi lancer toyota corolla subaru Prima X per selezionare. Prima Δ per annullare.	

All'inizio del gioco avrete a disposizione **sei macchine** per gareggiare. Vi sembrano poche? Non preoccupatevi, perché trionfando in alcune competizioni riuscirete a sbloccarne di nuove in modo da arricchire il parco auto. I bolidi di partenza sono: la **Subaru Impreza** (che per me resta la migliore in assoluto), la **Ford Focus**, la **Toyota Corolla**, la **Mitsubishi Lancer**, la **Peugeot 206** e la **Seat Cordoba**. Suvvia, non fate quelle facce e mettetevi sotto per sbloccare le altre vetture che vi aspettano, come per esempio... sorpresa! Non vorrete

mica saperlo in anticipo?!? Vi posso solo assicurare che ne vale veramente la pena!

l'effetto di **danneggiamento**, conseguente l'urto con gli elementi presenti a bordo pista, e di deposito dello **sporco** progressivo. Finendo nel fango noterete, infatti, la carrozzeria cominciare a diventare opaca, e poi via via sempre più lercia. Uscendo fuori strada alcune parti cominceranno ad ammaccarsi, finendo poi addirittura per staccarsi. Da urlo l'effetto del **paraurti posteriore** che, pendendo da un lato, striscia sull'asfalto provocando tutta una serie di scintille!

La stessa cura grafica emerge poi negli strepitosi **replay**, davvero in grado di gareggiare con quelli di Gran Turismo, con la regia che mostrerà l'intera gara



▲ Che bel paesaggio lacustre... Fermati, fermati e fammi una bella foto ricordo!



P L A N E T

CAMERA CON VISTA...

Colin McRae Rally 2 mette a disposizione cinque visuali di gioco differenti, estremamente giocabili, in modo da soddisfare le esigenze di tutti. Sicuramente controllare la macchina utilizzando quelle da lontano è più facile, mentre le tre dall'interno regalano più emozioni grazie l'estrema sensazione di velocità. Ma vediamo le nel dettaglio:

- DALL'ESTERNO: la classica visuale dalle spalle della vettura che permette di godere di una migliore vista del tracciato e apprezzare il meraviglioso lavoro dei grafici sulla carrozzeria e i suoi danni.



- DALL'ESTERNO LONTANO: molto simile alla precedente, ma con un'inquadratura da più lontano per avere ancora maggior controllo sullo snodarsi del tracciato.



- DAL DAVANTI: la visuale dall'ipotetica telecamera posta sul cofano della macchina. È quella che garantisce la migliore sensazione di velocità, ma è anche quella che richiede la maggiore abilità.



- CON IL COFANO: identica alla precedente con l'inclusione di un piccolo pezzo del cofano anteriore. Permette di avere un riferimento migliore sulla posizione della vettura.



- DA DENTRO: dall'interno dell'abitacolo. Mette in mostra l'ottima realizzazione dei vari cruscotti, diversi da vettura a vettura. Buona anche la realizzazione delle braccia del pilota, meno la visuale della pista.



HASTA LA... VISTA

Le visuali a disposizione sono **cinque**, tutte giocabili e spettacolari (alcune più di altre, è ovvio...) e in grado di soddisfare le esigenze di ogni categoria di giocatori. Ci sono le **due dall'esterno**, più o meno ravvicinate, che garantiscono una maggior visibilità del tracciato a leggero discapito della sensazione di velocità, e quelle **dall'interno**, veloci e veramente spettacolari (oltre alle due in soggettiva, con o senza cofano, c'è quella dall'interno dell'abitacolo, curata, diversa per ogni auto e con le braccia del pilota realizzate in modo realistico e credibile). Il **sonoro** è composto anche dalla voce del vostro copilota (ripeto interamente in italiano) che tenterà d'informarvi tempestivamente sulle difficoltà dei tracciati. Le sue frasi sono quelle tipiche che si sentono in un gioco del genere e, mentre si guida, non è che si riesca a prestargli la dovuta



▲ Nella modalità arcade vi troverete a lottare contro altri piloti, piuttosto abili.

scegliendo le inquadrature più spettacolari. Ma quello che vi lascerà un senso di tripudio nel cuore sarà la fisica comportamentale delle auto che vi restituirà la sensazione di essere al volante di una vera vettura da

attenzione. Tenete quindi d'occhio le **frecce** di vari colori che vi forniranno con maggior precisione i punti più impegnativi del percorso. Il **sistema di controllo** è piuttosto ostico, specialmente durante le prime partite; perciò aspettatevi pure di fare un bel po' di gavetta prima di riuscire a imporvi contro gli avversari controllati dalla CPU (che già a livello intermedio costituiscono una sfida molto impegnativa). Fatta la giusta pratica sarete in grado di esibirvi in tutta una serie di 'numeri', come frenate al limite, sbandate controllate ecc, che vi faranno sicuramente imporre nella classifica finale e che vi faranno osservare con estrema soddisfazione i replay, beandovi della vostra bravura. Una nota di merito (l'ennesima per questo capolavoro) va poi al sistema di **vibrazioni del joypad**, calibrato con una sensibilità eccellente che vi coinvolgerà ulteriormente.

IN DUE È SEMPRE BELLO

Come già accennato, è possibile sfidare un amico in varie competizioni, scegliendo tra due modalità differenti. Quella **normale** prevede lo scontro diretto, tramite split-screen, sempre sulla base dei tempi di gara. Il motore grafico riesce a gestire in modo impeccabile entrambi gli schermi, con una perdita di dettaglio del tutto trascurabile, e

rally. Guidando sull'asfalto o sulla ghiaia 'sentirete' le differenze di comportamento della macchina, e vi calerete completamente nella guida cercando le giuste traiettorie e i momenti in cui effettuare le derivate.





▲ Un bel paesaggio innevato... Pitone ne approfitterebbe subito per tirare fuori il suo snowboard.

PERDO I PEZZI...

La realizzazione tecnica di **Colin McRae Rally 2** è strepitosa, sia a livello di dettaglio sia come fluidità di gioco. Una delle cose più belle è il sistema di **danneggiamento progressivo** della macchina che, con il



passare del tempo (e soprattutto con uscite di strada troppo

conseguenze nefaste sulla manovrabilità della macchina.

frequenti...), renderà il vostro bolide più simile a un ferrovicchio che a un gioiellino da decine di milioni. Strepitose le varie ammaccature sulle portiere, nella parte anteriore e soprattutto sul posteriore. Certe volte potrete addirittura vedere dei pezzi volar via, con naturali



assicurare un grande divertimento. L'unico dubbio è, a mio parere, legato all'effettiva visibilità che il gioco offre a causa della presenza su schermo di troppi parametri. In alto ci sono i tempi, il numero di giri e la posizione, in basso i



▲ Il momento della partenza: le pulsazioni cardiache aumentano vertiginosamente.

distacchi e il cruscotto; finché lo schermo è intero non ci sono problemi, ma una volta dimezzato si fa un po' di fatica a vedere in anticipo alcune parti del percorso e bisogna affidarsi esclusivamente alle indicazioni grafiche. L'altra modalità invece vi farà confrontare esclusivamente sui tempi, giocando alternativamente. Come avrete senz'altro intuito ci troviamo di fronte al miglior gioco di rally mai realizzato sia dal punto di vista tecnico sia dal punto di vista del gameplay. La struttura di gioco, la presenza di un sacco di modalità diverse e la fluidità della grafica sono solo alcuni degli elementi degni di nota di **Colin McRae 2**. Ragazzi, siamo di fronte a un capolavoro. Chiudete la vostra rivista preferita, fiondatevi dal vostro negoziante di fiducia e non uscite senza una bella copia di questo gioco!



▲ Che traffico! Sembra la tangenziale di Milano alle 18.30 di un giorno ferialo.



▲ La regia gestita dal computer vi mostrerà la gara utilizzando le inquadrature più spettacolari.

Galerians

Planet Voto

89

A favore

- Buona realizzazione grafica
- Molto d'atmosfera
- Trama intricata e coinvolgente

Contro

- Frequentissimi caricamenti
- Struttura di gioco non particolarmente originale
- Intelligenza Artificiale dei nemici piuttosto bassa

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 8

Sonoro 8

Longevità 8

Originalità 6

Galerians è un gioco 'a rischio' perché Rion, il protagonista dell'avventura, fa uso costante di pastiglie colorate piuttosto sospette e s'inietta strane sostanze che è un piacere...



viamente tutte queste azioni, che il vostro alter ego farà nel corso del gioco, non sono fini a se stesse o legate a un

problema di tossicodipendenza, bensì frutto di ignoti esperimenti che **Rion** ha dovuto subire e che lo costringono a 'drogarsi' per mantenere un equilibrio psicofisico stabile... E qui entriamo nella natura misteriosa della trama di **Galerians**.

CAVIA DA LABORATORIO

Il lungo (e inquietante) filmato introduttivo mette in mostra tutta una serie di situazioni assurde, legate tra di loro dalla presenza del giovane protagonista, in una sorta di flashback di stampo cinematografico.

Rion è un ragazzo dotato di misteriosi poteri mentali, a causa dei quali è stato rinchiuso in una clinica dove è sottoposto a strane analisi. Ma sarà proprio questa la realtà? E se invece il dono gli fosse stato trasmesso proprio in laboratorio? Questo spiegherebbe la sua necessità di assumere varie sostanze per regolare le controindicazioni che l'eccessivo sfruttamento dei poteri gli causa. E darebbe una spiegazione anche alla

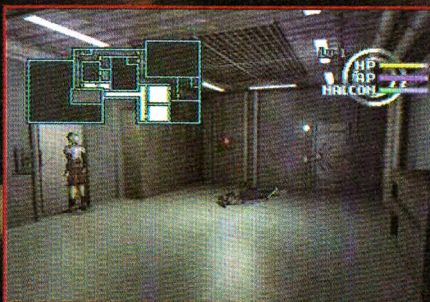
totale perdita di memoria che lo affligge e gli impedisce di ricordare perfino la sua identità. Ma quali sono queste facoltà? E quali disagi creano al piccolo Rion? C'è qualcuno che lo vuole sfruttare per renderlo magari



▲ Il vostro potere mentale vi permetterà di vedere attraverso le porte e i muri.

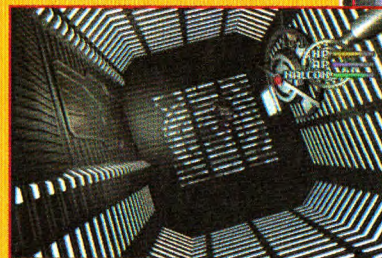
un'efficace strumento di morte? A queste e a tante altre domande potrete dare una risposta solo andando avanti nell'avventura. Dicevamo delle straordinarie **capacità mentali** del protagonista: innanzitutto egli è in grado di vedere attraverso le pareti o le porte semplicemente appoggiandovi la mano sopra (cosa che è stata resa con un effetto grafico davvero bellissimo). In secondo luogo è capace di generare dalle mani delle **onde** o delle **fiamme**, di potenza direttamente proporzionale al grado di concentrazione mentale. Esagerando nell'utilizzo di questi poteri, però, Rion subisce una sorta di contraccolpo psicofisico che lo indebolisce sensibilmente, impedendogli quasi di camminare, ma che genera un'**onda d'urto** capace di far esplodere il cervello di chiunque gli

In qualsiasi momento, utilizzando il tasto Cerchio, potrete richiamare la sempre utile mappa.

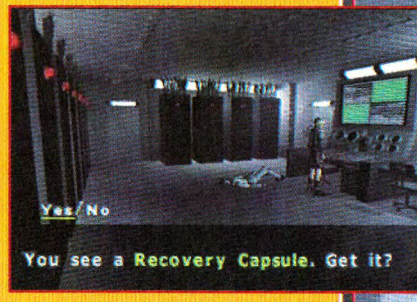


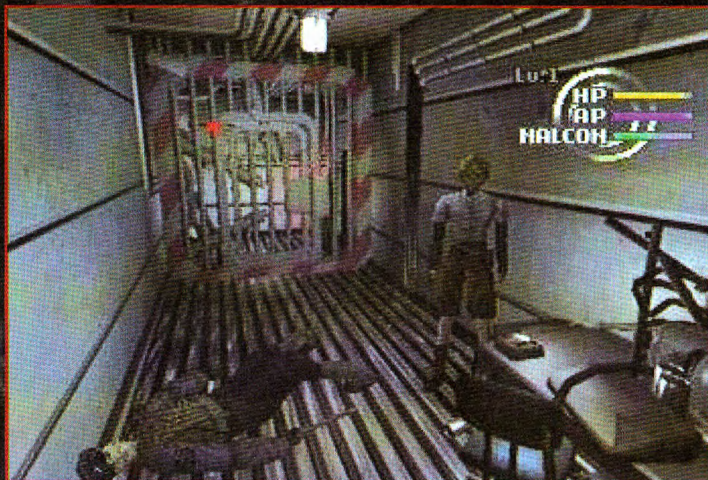
FONTE D'ISPIRAZIONE

Sicuramente gli sviluppatori della **Crave Entertainment** hanno cominciato la realizzazione di **Galerians** con un modello ben preciso davanti agli occhi: la serie di **Resident Evil** e la sua deviazione 'jurassica'. Questo si evince da tutta una serie di particolari, oltre al sistema di controllo che però in fotografia non viene molto bene... Innanzitutto, il **sistema d'inquadrature** ricorda molto da vicino quello delle avventure della **Capcom**, con le telecamere virtuali poste in modo da fornire le immagini più d'atmosfera e più varie possibili.



La **stanzetta** nella quale potrete entrare e salvare la vostra posizione sa molto di locale con baule e macchina da scrivere, con la differenza che in **Galerians** non dovrete raccogliere l'**Ink-Ribbon** ma potrete salvare tutte le volte che volete. Anche il **sistema di scritte** che compare ogni volta che analizzerete un oggetto mi sembra di averlo già visto da qualche parte... Insomma, la fonte d'ispirazione è chiara, il risultato non sarà particolarmente originale ma è comunque coinvolgente ed estremamente giocabile.





si trovi nei pressi. E qui entrano in gioco le varie sostanze proibite, che sicuramente lo farebbero incorrere in una pesante squalifica in caso di controlli anti-doping.

SOSTANZE PROIBITE

Per tenere a bada l'affaticamento celebrare il ragazzo è costretto ad assumere, con una certa frequenza, alcune **pillole** piuttosto sospette. Le due più importanti sono quelle che gli restituiscono la vigoria fisica e quella mentale, ma non mancano delle vere e proprie 'bombe' il cui utilizzo può essere anche rischioso per la sua stessa sopravvivenza.

Ancora più sospetta, poi, è la **beeject**, una sorta di pistola alla cui estremità è fissato un ago; Rion la utilizza per iniettarsi il liquido contenuto in **tre** distinte **fiale** (una rossa, una verde e

una blu) che determinerà il tipo d'attacco che egli sarà in grado di sferrare. Come si può ben capire da questa descrizione, **Galerians** passa rasente ad alcuni argomenti piuttosto spinosi. E' importante capire che il tutto è visto nell'ottica di un personaggio che, al di là dell'aspetto, ha davvero poco di umano, ma sono convinto che nonostante tutto saremo costretti ad assistere alle solite strumentalizzazioni. Non ci dovremo quindi stupire più di tanto se tra breve dovesse scoppiare una polemica sull'argomento trattato dal gioco (d'altra parte il caos generato dai primi due episodi di **Resident Evil** credo lo ricordate ancora tutti...). Noi non abbiamo nessuna voglia di alimentare polemiche né di rispondere agli allarmisti dei salotti televisivi, perciò ci limitiamo ad analizzare il prodotto per quello che è: un'avventura ben

fatta, molto d'atmosfera e tutto sommato davvero piacevole da giocare.

SOLI CONTRO TUTTI

Dopo la presentazione vi ritroverete all'interno di

Utilizzando il **Red** potrete provocare la combustione delle cellule dei vostri nemici.

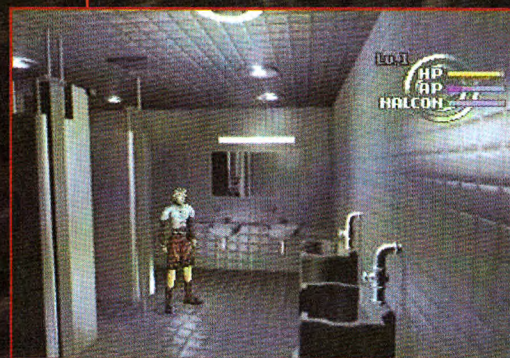


▲ Ecco cosa succede a sfruttare troppo il proprio potere mentale: passo pesante e terribile emicrania.

Per riguadagnare la libertà non potete farvi nessuno scrupolo... e qualche innocente pagherà la vostra ira.

una stanza con **due porte** all'apparenza sigillate da fuori e una **lista** delle varie medicine di cui potrete far uso durante il gioco. La prima cosa che noterete è l'incredibile somiglianza, dal punto di vista del gameplay e del sistema di controllo, con le avventure targate Capcom: i tre episodi di **Resident Evil** e **Dino Crisis**. Questo, se da un lato non obbligherà i fans dei titoli sopracitati ad alcun tipo di sforzo per impraticarsi del sistema di controllo, dall'altro non devolve certo a favore

Un salto in bagno ve lo potete concedere, anche perché le scene paurose sono un bel po'.



L'ANGOLO DELLO SPACCIO

Come più volte ricordato nel corso della recensione, una delle caratteristiche più singolari (e che non mancherà di scatenare le solite polemiche) è la possibilità, che poi diventa una necessità, di ingerire o utilizzare delle specie di droghe per restituire l'equilibrio psicofisico al vostro personaggio. Queste sostanze, sotto forma di **capsule** o **fiale** da iniettare, hanno diversi effetti e influenzano il comportamento del protagonista, spesso vittima di 'crisi' nel caso di eccessivi sforzi mentali. Ma vediamo nel dettaglio cosa fornisce l'industria chimica al povero Rion:

RECOVERY CAPSULE

Recovery Capsule (colore bianco e giallo): è la pillola che consente di ripristinare il livello energetico attraverso la sintesi di proteine strutturali e della divisione cellulare che riesce a indurre. In parole povere, reintegra completamente l'energia fisica che Rion perde se colpito dai nemici.

DELMETOR

Delmetor (colore bianco e blu): è la capsula che blocca l'assorbimento da parte del sangue delle varie droghe che sarete costretti a iniettarvi. Regola il livello di sopportazione della mente di Rion e gli impedisce di collassare sprigionando un'incredibile potenza estremamente dannosa per tutti (ma anche per se stesso).

APPOLINAR

Appolinar (colore bianco e rosso): stimola la circolazione sanguigna e favorisce l'assorbimento delle varie sostanze. Se abbinata ad altre pillole

può scatenare effetti collaterali davvero dannosi. Da utilizzare con estrema cautela!

SKIP

Skip (colore verde): pillola che stabilizza e incrementa il potere psichico rendendo più leggeri gli effetti del collasso mentale.

BEEJECT

Fiale: necessitano di uno strumento particolare, denominato **Beeject**, che ha la forma di una pistola all'interno della quale si trova un alloggiamento nel quale inserirle. L'operazione è piuttosto impressionante, visto che è necessario appoggiarla sul collo e premere il grilletto per iniettarsi le sostanze.

NALCON

Nalcon (fiala di colore verde): abilita la capacità di Rion di concentrare la propria energia mentale e produrre una potente scarica di onde concentriche.

RED

Red (fiale di colore rosso): abilita la capacità di Rion di eccitare le molecole di un oggetto o di una persona e causarne la combustione.

D-FELON

D-Felon (fiala di colore blu): abilita la capacità di Rion di creare una sorta di barriera gravitazionale intorno agli oggetti e alle persone in modo da poterli intrappolare e manipolare a piacimento.

VIETATO AI MINORI

Mi dispiace ragazzi... forse, visto il titolo vi aspettavate qualche interessante foto di Pamela Anderson in costume da bagno o del 'panettone' di Jennifer Lopez (che sono sicuro catalizzerebbero immediatamente la vostra attenzione su questo box); ma qui siamo su Planet non su Playboy, perciò accontentatevi delle immagini del gioco. Queste righe servono solo a comunicare la mia impressione che **Galerians**, visti gli argomenti trattati, la presenza di sostanze facilmente accostabili a delle droghe e di molte scene di sangue, sarà riservato a un pubblico adulto. Se poi vi dovesse capitare di giocarci pur non avendo raggiunto la maggiore età, ricordatevi solo una cosa: ragionate con la vostra testa, sempre!

dell'originalità del prodotto. Immediatamente, però, ci si rende anche conto che dal punto di vista mentale l'approccio è sostanzialmente diverso. Questo perché sarete costretti ad affrontare l'intera avventura praticamente disarmati, centellinando le vostre risorse intellettive a seconda del numero di capsule che vi ritroverete in tasca e valutando con attenzione il grado di affaticamento del personaggio. Generare gli attacchi mentali prosciuga la riserva energetica di Rion, perciò spesso dovrete tentare di evitare gli scontri con i vari nemici che se ne vanno a zonzo per i corridoi del laboratorio e che si porranno tra voi e la vostra ricerca della verità.

L'impressionante scena in cui Rion utilizza la Beeject, la pistola con cui s'inietta le misteriose sostanze.

LE TRE BARRE D'ENERGIA

All'inizio non è facile riuscire a capire la funzione delle tre barre presenti nella parte alta dello schermo, anche perché non per tutte è necessario che l'indicatore sia pieno. Quella **gialla** indica effettivamente il vostro stato di salute, e qualora dovesse esaurirsi sarete costretti a ripartire dall'ultimo salvataggio effettuato.

Quella **viola**, invece, indica il livello di sopportazione del vostro cervello al continuo utilizzo dei vostri poteri. Quando sarà colma assisterete a una sorta di reazione incontrollata di Rion: lo schermo comincerà a distorcersi e tutte le persone che vi circondano si vedranno scoppiare la testa tra le mani (e vai... oltre alle pastiglie anche il sangue, secondo me la censura ci va a nozze!). Controllate quindi questo livello, anche perché dopo l'esplosione farete moltissima fatica a muovervi. L'ultima barra, di colore variabile, indica il tipo d'attacco che sarete in grado di sferrare e si esaurirà colpo dopo colpo. E qui entrano in gioco le varie **fiale colorate** che sarete costretti a iniettarsi direttamente nel collo (che impressione!). La potenza dei vostri attacchi, poi, sarà gestita da un **indicatore circolare** che si caricherà tramite la pressione di un tasto e farà scaturire attacchi direttamente proporzionali al tempo durante il quale l'avrete tenuto pigiato.

ALLA RICERCA DEL PROPRIO PASSATO

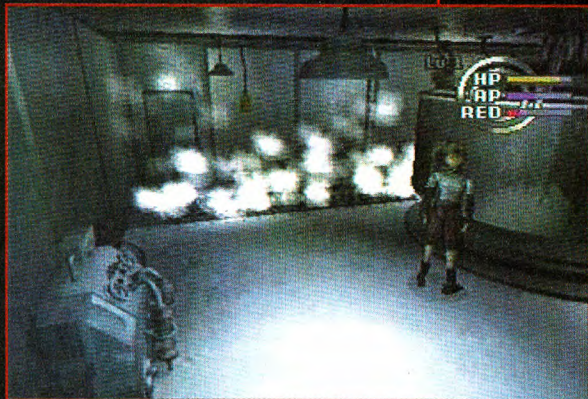
Girovagando avrete modo di raccogliere un sacco di **oggetti** che potrete utilizzare per accedere a delle zone altrimenti inaccessibili. Mano a mano che riuscirete a procedere porterete alla luce delle cose che non faranno altro che aumentare il pathos e l'alone di mistero che circonda la trama. A un certo punto, per esempio, capiterete in una stanza dove si trovano sigillati dei **feti umani**, ognuno all'interno di particolari capsule collegate a dei



This chair...
I sense something from it...

▲ Le scritte che compaiono sullo schermo ricordano molto quelle di Resident Evil.

macchinari. Forse è questa la vostra origine? O gli studi che stanno compiendo su di voi serviranno per creare in futuro altri esseri dotati dei vostri stessi poteri? Non c'è dubbio, lo storyboard sviluppato dalla **Crave** è davvero molto interessante e coinvolgente e vi spingerà a proseguire nella vostra azione fino a quando non riuscirete a far luce sui vari misteri (e scoprire chi sono quelle ragazze che vi compaiono in sogno durante la presentazione e delle quali sentirete spesso le voci...). Questo coinvolgimento vi farà dimenticare le già menzionate somiglianze con Resident Evil e compagnia bella. Detto del sistema di controllo davvero molto simile, c'è da notare che anche la gestione dell'**inventario** del capolavoro della Capcom è stata presa a riferimento, mentre è leggermente più difficile trovare i vari oggetti, perché non è stato incluso nessun tipo di luccichio. I riferimenti riguardano anche delle brevi sezioni di gioco; a un certo punto, tanto per fare un esempio, vi troverete in possesso di una **card** e la dovrete modificare utilizzando un apposito macchinario... cosa che i più attenti ricorderanno di aver già visto in **Dino Crisis**! Sa di già visto anche la stanzetta nella quale potrete salvare la partita



◀ Sbrigatevi a trovare il modo per uscire, se non volete diventare dei bei surgelati!





▲ **Ehi! Tre contro uno non vale... è scorretto!!!**

in corso... Manca il baule, ma la fonte d'ispirazione mi sembra piuttosto chiara. Fortunatamente, lo ripeto, il gioco ha tutte le carte in regola per riuscire a passar sopra a questa mancanza di originalità.

REALIZZAZIONE TECNICA

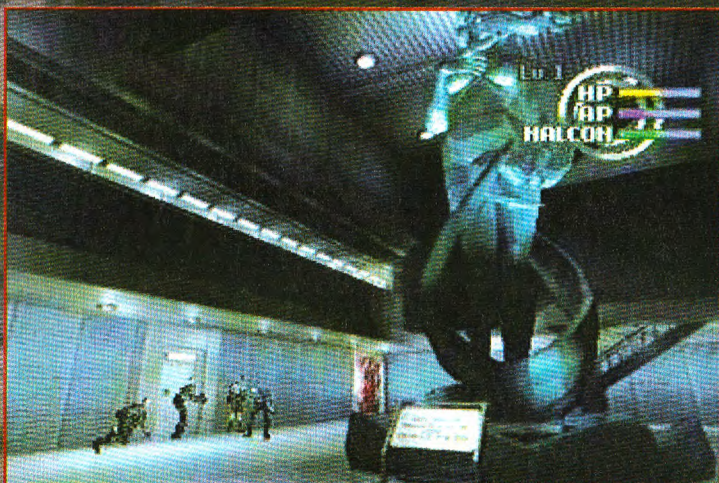
Dal punto di vista della grafica il prodotto è davvero molto valido, soprattutto nella parte dei **filmati**, che si integrano alla perfezione con lo svolgimento dell'azione, e nella realizzazione delle varie ambientazioni. Ogni stanza è riccamente dettagliata e riesce a regalare l'atmosfera asettica 'da laboratorio' che v'incuterà il giusto timore e vi farà avanzare sempre con un po' di cautela. I vari personaggi sono solamente discreti e non godono della stessa cura con cui è stato realizzato il resto. Mi hanno lasciato veramente perplesso le animazioni, tutte uguali e davvero ripetitive, soprattutto per quel che riguarda gli attacchi che i nemici vi porteranno. Questo problema, inoltre, è strettamente legato all'**intelligenza artificiale** che non mi è parsa esente da pecche. La maggior parte degli avversari si comporta in maniera stupida, non accorgendosi di voi fino a quando non gli sarete sotto il naso. Per assurdo, trovandovi in una stanza vi potrebbe capitare di massacrare un soldato senza

che il suo compagno, distante solo pochi metri, faccia nulla. Non pretendo certo l'intelligenza dei militari di **Metal Gear Solid**, ma sicuramente qualcosa di più si...

D'altro canto, però, ci sono dei nemici, come quella sorta di Robocop con il quale avrete a che fare a un certo punto o i cuginetti di Frankenstein, davvero implacabili e che vi lasceranno pochissimo spazio per una reazione.

Il **sonoro** si limita a qualche effetto qua e là durante il gioco, integrato da dialoghi (in inglese, purtroppo) ben realizzati durante i filmati. Una nota di merito va alla realizzazione di questi ultimi, davvero di qualità e il più delle volte inquietanti al punto giusto (ho qualche problema ad addormentarmi dopo aver visto la bambina svenuta con in bocca un orologio... Oops, mi sono lasciato scappare qualcosa?).

Quella statua sembra la rappresentazione della Primavera del Botticelli... I tre mostri, però, sembrano più interessati a voi. ▼



LA FINE DELL'INCUBO

Lo scotto che si deve pagare a tutto questo sono i **caricamenti**. La vostra PlayStation praticamente non smetterà mai di aver accesso al disco. Ogni volta che passerete da una stanza all'altra sarete costretti ad aspettare un breve caricamento. Tutto questo, alla lunga, risulta leggermente frustrante, ma purtroppo non c'è altro da fare che avere una buona scorta di pazienza.

La presenza di una **trama** molto consistente e il **gameplay**, che pur non essendo originale risulta collaudato e coinvolgente, sono due certezze che devono far prendere in considerazione questo **Galerians** a tutti gli appassionati del genere. Un ottimo prodotto che non raggiunge l'eccellenza solamente per qualche difettuccio qua e là e per la

presenza ossessiva dei caricamenti.



▲ **L'architettura di certe costruzioni è davvero bizzarra e futuristica.**

MA QUELLO È ROBOCOP?

A un certo punto, procedendo nell'avventura, vi capiterà di imbattervi in una sorta di **mostro di fine livello**. Questo ammasso di ferraglia assomiglia in modo preoccupante a **Robocop** e vi farà sudare le proverbiali sette camicie per renderlo inoffensivo. A questo punto mi domando,

procedendo nell'avventura che è composta da ben **tre CD**: ci dobbiamo aspettare anche d'incontrare Mazinga, Goldrake e



Terminator? Per non rovinarvi la sorpresa non vi mostro il robot, ma solamente il luogo dove lo incontrerete... In bocca al lupo!

DI **CHRISTIAN PETTINI**

N-Gen

Planet Voto

88

Gli sviluppatori dei primi due Wipeout, ora al servizio della Infogrames, sfornano un racing che promette competizioni veloci e adrenaliniche. Il loro curriculum è il migliore possibile, ma questo N-Gen ne è all'altezza?



a PlayStation ospita racing d'ogni tipo; tra i tanti sotto-generi c'è sicuramente quello delle **competizioni ad alta velocità**, giocate a bordo di mezzi ultraveloci che garantiscono un grande coinvolgimento. Gli episodi della serie di **Wipeout** sono il miglior esempio di questo sotto-genero dei racing games: veloci, furiosi, adrenalinici. Gli sviluppatori dei primi due episodi della serie proseguono sulla loro strada dei racing affatto realistici, basati su veicoli inesistenti che però corrono come nessun mezzo esistente è in grado di fare!

VOLARE... OOH OOH!

Il gioco prevede gare da disputare a bordo di **aeroplani** da competizione. La scelta di questi mezzi ha influenzato pesantemente la realizzazione: i movimenti che un aereo può effettuare nell'aria sono infatti molti: ruotare, cabrare, salire e scendere. I movimenti assomigliano molto a quelli del più celebre (e migliore) gioco in cui si controllano aerei, **Ace Combat** di casa Namco. La manovrabilità è ovviamente migliore, altrimenti il gioco sarebbe stato simulativo e di conseguenza

pallosissimo... Le piste presenti sono dislocate in varie parti del mondo, ma alla loro analisi sarà dedicato maggior spazio più avanti.

MENU COME DA REGOLAMENTO

L'introduzione è eccellente; le gesta degli spericolati pirati dei cieli sono spettacolari e le immagini che li ritraggono ci fanno decisamente venire voglia di replicare le loro manovre oltre ogni limite di incoscienza! Il menu di apertura (tradotto nella nostra lingua in modo PIETOSO) offre molte **opzioni**, le cui varietà e struttura si adeguano a quelle della concorrenza. Si inizia con la scelta fra quattro possibilità: una

modalità **arcade**, un'altra **N-Gen** che è propria di questo titolo, una particolare **scuola di volo** (all'analisi della quale è dedicato un box) e infine il reparto delle **opzioni** che offrono consuete possibilità di scelta: sonoro, schermo, gestione della scheda di memoria ecc. ecc.

LA MODALITÀ ARCADE: GIOCHIAMO SUBITO SENZA INDUGIARE

La modalità **arcade** è la più rapida e consente di accedere alle competizioni senza troppi patemi. Le prime due voci che si incontrano riguardano il gioco in **single play**: un

campionato e una gara singola. Nel primo caso si sceglie tra quattro classi di difficoltà crescente (**Trainer, Fighter, S-Fighter, X-Fighter**, divisioni che incontreremo anche nella modalità N.Gen), mentre nel secondo caso potremo competere subito su un misero lotto di **tre circuiti** tre, e per poter correre su altre piste saremo costretti a sbloccarle; anche in questa modalità gara singola c'è la divisione in **quattro classi** vista per il campionato. La terza e la quarta voce riguardano il gioco in doppio: abbiamo un **testa a testa** che permette di provare l'abilità di guida dei due contendenti e accanto a questa scelta c'è il **Powerball**, in cui lo

Uscendo dai confini della pista, un apposito segnalatore vi indicherà che siete fuori strada e una grossa freccia vi indicherà la direzione giusta.



▲ La visuale interna, checché se ne dica, è la migliore per un gioco di guida particolare come questo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore

- Bella, bella, bella idea
- Divertente e giocabile grazie alla risposta dei comandi
- Un modo originale per correre
- Musica adeguata e ispiratissima

Contro

- Non molto profondo
- Clippa felicemente e non è un fulmine di guerra
- Le locazioni delle piste sono poco varie, anche se belle

GIOCO SPESSO

Con l'espressione 'spessore di gioco' intendiamo una qualità che possiedono i prodotti molto tecnici, nei quali l'utente, anche a mesi di distanza, scopre nuovi aspetti per migliorare la propria performance. Per esempio, **Tekken 3** è un gioco nel quale si ha sempre qualcosa da imparare (una nuova combo è un esempio perfettamente calzante); ma anche **ISS Pro Evolution**, **Gran Turismo** o **Wip3out** sono giochi di notevole spessore perché la tecnica richiesta si può sempre affinare e perfezionare. A questo tipo di prodotti si contrappongono quelli più semplici (tipo i racing

fumettosi), nei quali l'interesse a lungo termine è dato da altri elementi: il multiplayer, il divertimento ecc. È del tutto ovvio che una larga fascia di titoli hanno un grado di profondità e tecnicità più o meno elevato. Questa lunga (e un po' tediosa) premessa mi serve per specificare come la differenza principale tra questo **N-Gen** e i campioni del segmento in cui il nostro gioco si colloca sta anche (se non soprattutto) nello spessore. Infatti, **N-Gen** è relativamente poco profondo e il giocatore, già dopo poche partite, ne avrà appreso tutti i segreti e le malizie. Giochi

come **Wipeout** stimolano un continuo miglioramento, giocando si ha l'impressione di imparare qualcosa di nuovo, di migliorare sempre di più... ma purtroppo **N-Gen** non è così e non ha molto da offrire 'sulla lunga distanza' in termini di impegno richiesto. L'esperienza di guida in sé, pur arricchita dagli upgrade (nella modalità N.Gen), non offre però molto in termini di tecnica, e questo nonostante il mezzo scelto: un aeroplano avrebbe certamente potuto offrire di più in termini di modello di guida. Da questo punto di vista, i titoli della serie **Wipeout** sono certo più interessanti.



▲ Grazie alla natura spettacolare del gioco, i replay sono assolutamente godibili, quasi dei filmati. Le ambientazioni, poi, sono assolutamente fantastiche, come nel caso di questo ponte.

scontro avviene con modalità tipiche di uno spara e fuggi con aerei: c'è un'area, un bonus da raccogliere e dei target da colpire senza pietà.

SOLO PER I GIOCATORI SINGLE...

La più intrigante opzione è quella che dà il nome al gioco: scegliendo, nel menu di avvio, la voce **N-Gen** raggiungeremo questa modalità. Qui gestiremo la carriera di un pilota alle prime armi,

senza esperienza e con pochi quattrini. Partendo da un budget iniziale in verità abbastanza scarso, dovremo preoccuparci dell'acquisto di un aereo e dei relativi upgrade. Per gareggiare dobbiamo prendere le licenze, quattro, corrispondenti alle classi incontrate anche nella modalità arcade: **Trainer, Fighter, S-Fighter, X-Fighter**. Con un aereo e una 'patente' potremo così lanciarsi nelle competizioni presenti: gare di club e campionati. Ognuna delle competizioni

previste presenta una serie di circuiti sempre differenti, ricordando molto le diverse gare di **Gran Turismo**.

UN SISTEMA DI CONTROLLO REALMENTE NOTEVOLE

Partiamo subito dalla **giocabilità**, che è il vero pezzo forte della realizzazione. La risposta ai comandi è eccellente, e soprattutto utilizzando il comando analogico il nostro veicolo sarà sempre sotto stretto, preciso controllo. Con **Su** e **Giù** si comanda rispettivamente la **picchiata** e la **risalita**, mentre **destra** e **sinistra** impongono la **cabrata** nelle rispettive direzioni; infine, i dorsali determinano la **virata**. Utilizzando tutti questi comandi insieme, e inoltre sfruttando l'escursione dello stick del dual shock, è possibile effettuare manovre molto precise e appaganti. Purtroppo, come meglio specificato altrove, il sistema di guida è realmente molto semplice e, se da una parte questo facilita le prime fasi di gioco, dall'altra mina l'interesse sulla lunga distanza.

LE GARE LE VINCE SOLO IL PIÙ VELOCE

Il gameplay, come detto, offre competizioni fra aerei. Purtroppo la velocità non è elevata e soprattutto nelle classi inferiori si avverte una lentezza forse eccessiva. Le diverse modalità di gara, che prevedono anche l'uso di diversi **bonus**, sono molto serrate (in modalità di gioco singola, ovviamente) anche perché, se da una parte giocare è facile, dall'altra parte si corre il rischio di appiattire esageratamente il livello della sfida. I bonus che si possono raccogliere attivano il **turbo**, ripristinano l'**energia** e

VELOCITA' E FURORE

Per chi mette al primo posto la velocità, **N-Gen** rappresenta un'ottima speranza. Come specificato nella parte descrittiva della recensione, infatti, questo lavoro si ispira ai vari **Wipeout** e **Killer Loop**. In questi giochi le caratteristiche costanti sono:

- **ambientazione futuristica**, un futuro violento e cupo
- **la folle velocità**
- **la 'cattiveria'** negli scontri: le competizioni si vincono anche tramite l'utilizzo di armi
- **un contorno (musica, iconografia) veloce e futuristico.**

Ecco i principali giochi che presentano questi elementi:

Wipeout 2097. Il Natale del 1996 verrà ricordato negli almanacchi PSX per due titoli: **Tomb Raider** e **Wipeout 2097**. Questo secondo titolo è il sequel di uno dei primi giochi europei per PlayStation, e come il predecessore offriva all'utenza dosi massicce di violenza e velocità a bordo di rapidissime astronavi lungo piste disegnate apposta per esaltare la tecnica di guida, ma anche per far venire prematuramente i capelli bianchi.

Wip3out. Uscito nel 1999, il terzo episodio della serie di **Wipeout** è uno dei giochi più belli di sempre: astronavi, armi, piste, modello di guida... persino le **musiche** sono assolutamente straordinarie in questo gioco veloce, furioso e adrenalinico!

Sembra quasi che qualcuno ce lo abbia portato dal futuro usando la macchina del tempo!!

Rollcage Stage 2. **Psygnosis**, etichetta che ha pubblicato i tre **Wipeout**, senz'altro ha come target tutti i giocatori amanti delle velocità folli. Questa volta i mezzi controllati hanno le ruote, ma la velocità è quella dei capolavori di sempre. Armi massicce che causano esplosioni ancora più massicce rendono interessanti le competizioni, in un titolo che gli appassionati non dovrebbero lasciarsi sfuggire.

Killer Loop. D'improvviso arriva **Killer Loop**, sponsorizzato da una linea di abbigliamento molto aggressiva.

La tecnica di guida è decisamente difficile, ma il gioco, veloce e furibondo, è di altissimo livello. Usando le armi e dei device magnetici per aderire al suolo, il modello di guida è molto elaborato, adeguato per chi ama le complessità dei titoli più tecnici. Un gioco di grande spessore e profondità che merita tutta l'attenzione degli appassionati.

LE PISTE

I tracciati presenti sono moltissimi; ce ne sono **quattordici**, un numero che però deve essere rivisto considerando il verso e le condizioni (notturne, per esempio) che si possono trovare. I tracciati si snodano solitamente lungo montagne e altri paesaggi abbastanza spogli e desolati; le piste sono tracciate da **segnali luminosi** che, simili a torce, tracciano i confini del percorso che una completa libertà di movimento lascia modo di valicare, ma solo per breve tempo. Uno degli aspetti meno curati è proprio il look delle piste; si assomigliano un po' tutte a livello grafico, e anche le difficoltà che offrono non differiscono da tracciato a tracciato. Peccato!



▲ Nonostante le ambientazioni siano varie, si assomigliano tutte un pochino. Peccato: il lavoro di caratterizzazione poteva esser ben migliore!

ZI POMPA POMPA

Nella recensione di **Test Drive Off Road 3** citavo tutti i gruppi che avevano composto le musiche contenute nella colonna sonora del gioco. Sottolineavo come i gruppi in questione fossero (almeno secondo me) non solo sconosciuti ma anche parecchio scarsi; ma i colleghi, probabilmente più addentro di me per quanto riguarda certa musica, mi hanno fulminato subito. Mi riferisco alla recensione di **Street Skater 2** in cui Pitone citava i Blink 182, gli stessi che velatamente sfottevo due mesi prima... Per quanto riguarda questo **N-Gen**, premetto che mi sembra indiscutibile che la musica elettronica in esso contenuta sia adeguata, dal momento che pompa parecchio. Inoltre, le tracce sono incise in formato CD-A, nel senso che potete schiaffare il CD nel vostro stereo (ma va benissimo pure se lo stereo è di qualcun altro) e sentirvi i brani. Le tracce interessanti partono dalla numero 9, dal momento che la prima contiene il gioco vero e proprio e dalla seconda alla ottava ci sono le musicine di intermezzo.



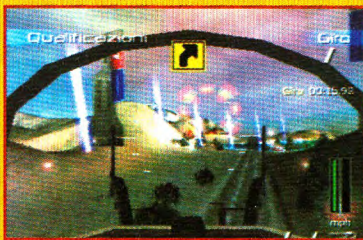
▲ L'introduzione è fantastica! La musica, la velocità... Non vedremo l'ora di fiondarci in pista a bordo del nostro aereo!!



▲ La scelta dell'aereo è un momento delicato. Valutiamo bene le caratteristiche del mezzo prima di sceglierlo; qui non c'è la garanzia 'soddisfatti o rimborsati'.



▲ Viene sempre indicata la prossima curva; l'indicatore in basso a destra segnala la velocità, ma è tarato male: siamo a oltre trecento miglia all'ora ma ci sembra di star fermi...



▲ È disponibile anche una visuale interna, che però risulta difficilmente gestibile e per giunta aumenta la sensazione di lentezza.



▲ Ma la grafica ha diversi tocchi di classe: qui ammiriamo l'ombra prodotta dal nostro aereo e il nostro occhio si consola un po'...



▲ Dall'immagine non si intuisce nemmeno, ma l'effetto di riflessione dell'acqua e la sua lucentezza sono davvero notevoli: una delle cose migliori del comparto grafico, se non proprio la migliore!



▲ A un passo dal traguardo non siamo primi; peccato, andrà meglio la prossima volta... Di sicuro! il gioco è davvero facile e non primeggiare dipende praticamente solo dalla volontà del giocatore.



▲ Le gare multiplayer sono affidate allo split screen. Anche qui si può riscontrare qualche problema di clipping; benché questo non rappresenti un ostacolo troppo grosso per il successo del gioco.

consentono di abbattere il nemico (dal momento che spesso si concretano in armi). Tuttavia, il peso dato proprio alle armi non è eccessivo e quindi nel gioco rimane decisamente rilevante la **capacità di guida**, che predomina le altre sporche qualità di sfruttamento degli item.

LA GRAFICA È DI QUALITÀ ALTO/BASSA...

A livello tecnico il gioco si presenta abbastanza bene; offre diverse chicche grafiche (su tutte, le reazioni dei corsi d'acqua che hanno effetti di **scia** e di **riflessione** davvero molto ben realizzati), ma soffre anche di molteplici difetti. Sicuramente l'accennata lentezza di gioco è un problema che si riflette sul gameplay e quindi sul divertimento, ma nasce dalla gestione del motore grafico. Ma quest'ultimo offre ai critici una debolezza ancor più grave: purtroppo il gioco clipa moltissimo. È pur vero che l'**orizzonte** che si dovrebbe presentare agli occhi di un pilota d'aereo è SICURAMENTE molto vasto e quindi difficilmente gestibile da un motore grafico scritto per l'ormai poco performante PlayStation, ma è altresì vero che il clip di questo gioco è molto fastidioso.

PER MOLTO MA NON PER MOLTI

La longevità di questo **N-Gen** è basata soprattutto sulla modalità omonima: infatti, in questa opzione sono presenti molti elementi di interesse. Sicuramente costituisce un bello stimolo gestire la propria carriera di piloti, comprando upgrade (e l'incremento sulle performances in termini di velocità e manovrabilità è chiaramente tangibile) e sbloccando classi più veloci e quindi via via più interessanti. Il gioco in doppio è abbastanza sciatto, ma tanto, presentando la squallida soluzione dello **split screen** (che qui è più scomodo che mai dal momento che le piste salgono e scendono con frequenza), non avrebbe costituito un'offerta interessante neppure se avesse sottoposto all'utenza un gran numero di possibilità.

LE INEVITABILI PAROLE CONCLUSIVE

In finale mi sento di consigliare questo gioco a tutti quelli che amano le competizioni Wipeout-style, che si troveranno in mano un prodotto in grado di offrire molto in termini di quantità. Ma occorre tener sempre presente che il gioco non è esente da difetti (la grafica è lenta e clipa parecchio) e che il modello di guida, come meglio specificato altrove, non è molto profondo.

A SCUOLA DI GUIDA

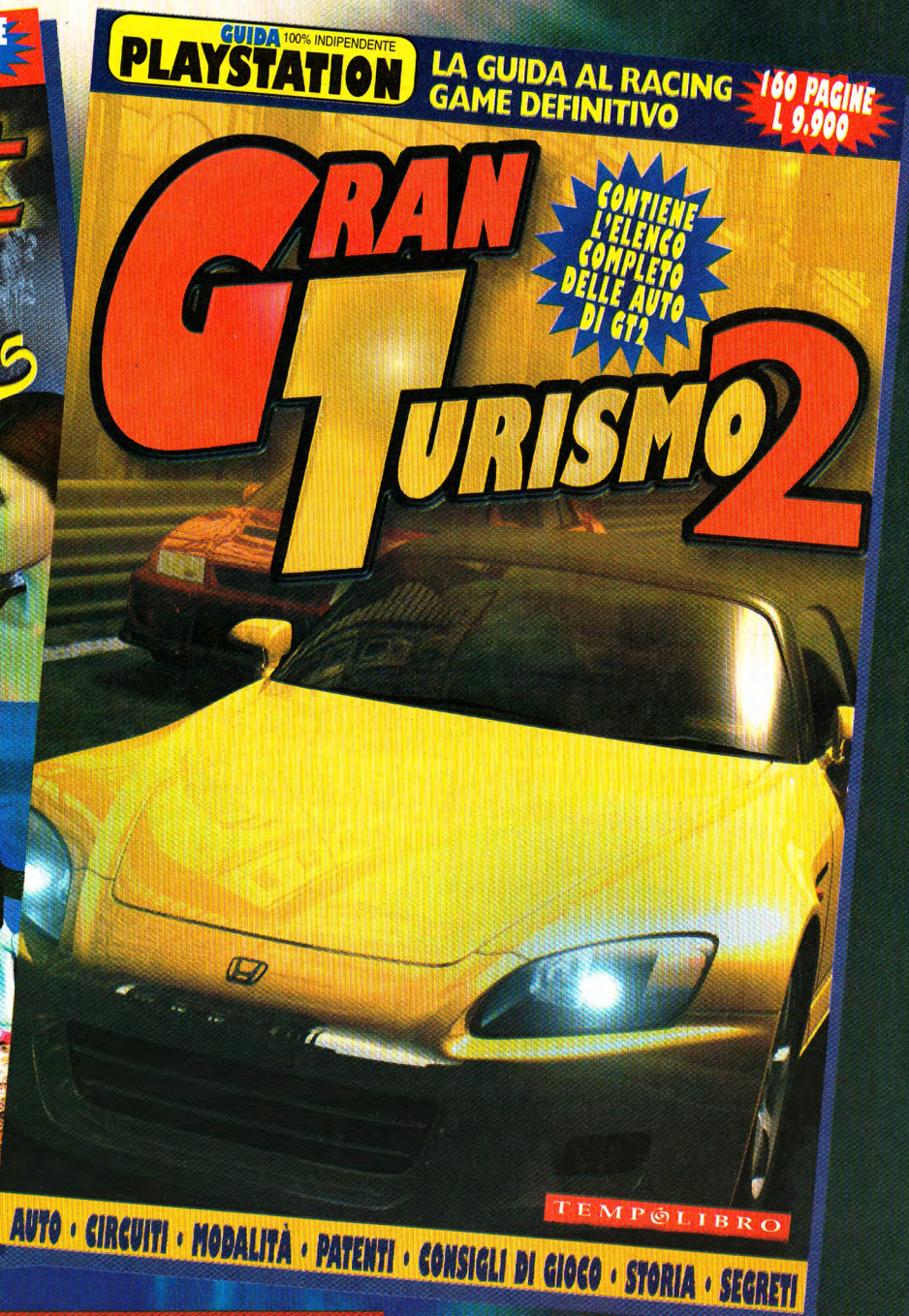
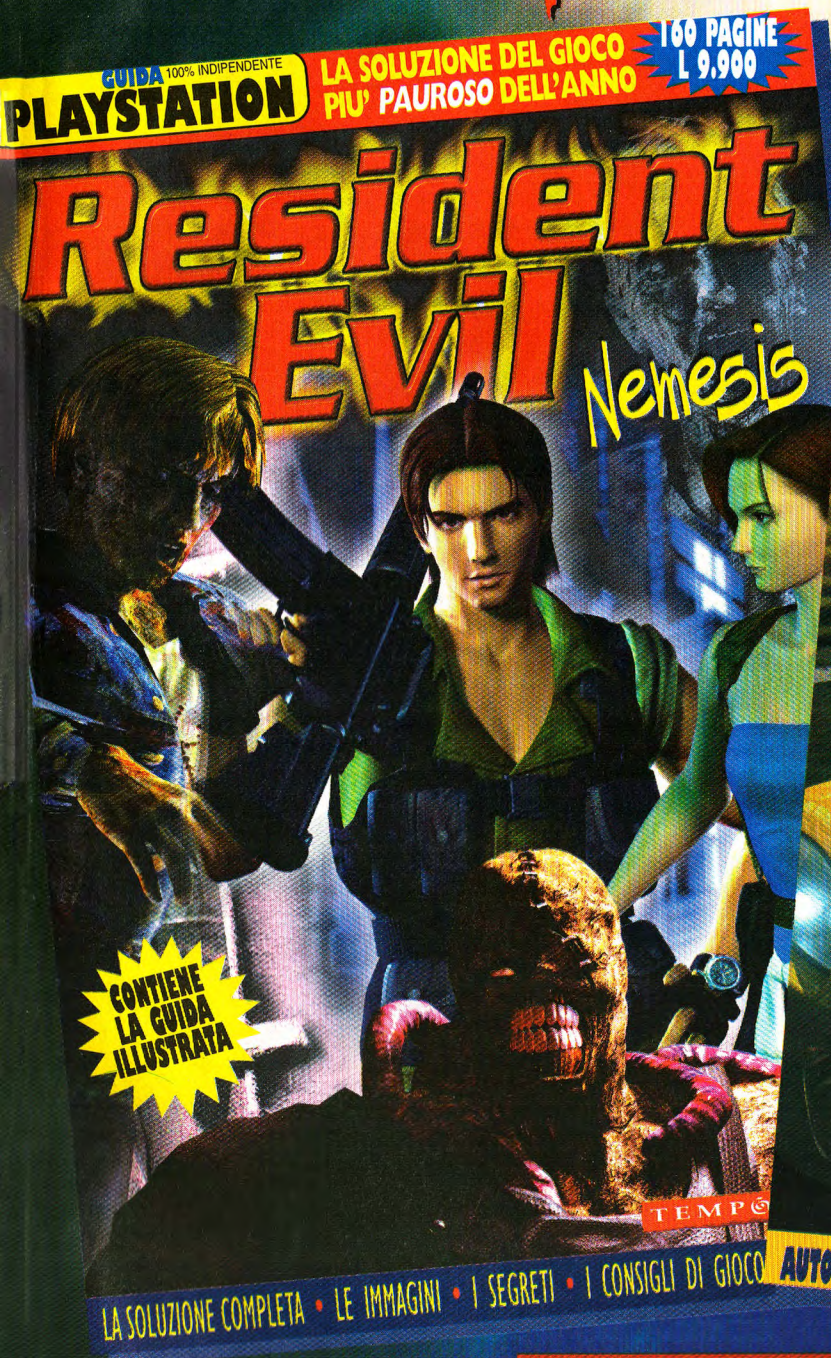
Il gioco offre una pretenziosetta sezione, raggiungibile dal menu iniziale, che istruisce circa i **comandi** e le **tecniche di guida**. Dal momento che il qui presente **N-Gen** è molto facile e peraltro molto intuitivo, questa sezione, pur ben strutturata, è abbastanza inutile. Ivi vengono illustrate le **deverse manovre** e i **relativi comandi**; ma la sezione di vero interesse è quella dei **comandi avanzati**. Quest'ultima, infatti, spiega le **tecniche** e i **trucchi più sporchi per vincere**, alcuni dei quali sono davvero perversi nella loro sottigliezza...



▲ Le istruzioni di volo, insomma, non forniscono un adeguato supporto perché non svelano niente che l'utente non sia in grado di scoprire da solo...

GUIDA 100% INDIPENDENTE
PLAYSTATION

presenta



IN EDICOLA



Wip3out: special edition

DI ALESSANDRO
'PITONE' SECCAFIENO

A favore

- Tutta la qualità di **Wip3out** in un nuovo CD. Ingrandito, potenziato, smisurato!
- Alcune delle vecchie piste dei primi due **Wipeout**, riproposte in alta risoluzione
- LINK MODE A DUE O QUATTRO GIOCATORI!!!

Contro

- Se siete dei felici possessori di **Wip3out**, l'acquisto di un nuovo CD POTREBBE sembrarvi superfluo. Ma certe piste in alta risoluzione e con l'analogico non le avete mai corse...



Planet Voto

95

Wip3out, sempre Wip3out, solo Wip3out! Un'edizione speciale che chiude la Sacra Triade del miglior racing game di sempre sulla PlayStation, dove è nato. Un compendio, quasi un lascito prima dell'avvento su PS2 di Wipeout Fusion.



o sappiamo tutti che questa NON SARA' una recensione imparziale. Raramente riescono a esserlo, ma almeno riflettono lo stato d'animo VERO, UMANO di chi ci espone il proprio parere. **Wipeout** ha per il sottoscritto un significato particolare; è stato una continua sfida contro me stesso (e raramente gli altri, modestia a parte). Un calendario, le cui stagioni sono state scandite dall'uscita di un nuovo episodio. È un gioco viscerale, emozionante, sublime nella comunione tra tecnica e gameplay. Starete certo pensando che io stia esagerando, ma chi

lo ha provato SA che quanto dico è dettato da emozioni vere, palpabili. Chi ha giocato al primo **Wipeout**, non ha potuto resistere al richiamo del passo successivo, avvenuto nel 2097. Stregati dalla velocità della luce, abbiamo lasciato che **Wip3out** entrasse nelle nostre vite a velocità ancora maggiore. Un universo di pixel che ci ha avvolto, ci ha fatto roteare e ci ha sparato in un circuito metallico, con una cassa martellante che scandisce il susseguirsi delle curve mentre mille schegge di neon ci trafiggono la retina.



▲ L'introduzione è rimasta la stessa di **Wip3out**. Il filmato è sempre di qualità sovrana e la regia... beh, vorrei proprio vedere tutto un film fatto da lui!



▲ Ci sono quattro circuiti di prototipi per altrettante classi di gara. In aggiunta, ci sono due misteriosi ovali...

IN QUATTRO SI CORRE MEGLIO!

Wip3out Special Edition è costituito dalla presenza del 'vecchio' **Wip3out** con l'aggiunta di un campionato parallelo, la **Classic League**, costituito da una serie di gare che si svolgono su tre piste di **Wipeout** e cinque di **Wipeout** 2097. Queste sono state riprese, ritexturizzate e adattate al motore grafico di **Wip3out**: questo significa che se avete sputato sangue su **Phenetia Park** per degli anni, ora potrete rifarlo godendo della spettacolare velocità di **Wip3out**! Il sistema di progressione nella **Classic League** verrà implementato in modo da riflettere quello della **Wip3out League** che si svolge su tutte le piste presenti nel terzo

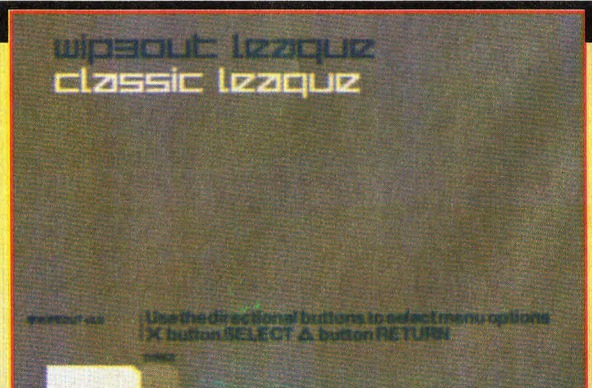
episodio. La modalità di giocatore singolo è rimasta invariata: **Gara Singola**, **Time Trial**, **Tournament**, **Prototipi** e la **Challenge**, costituita da altre quattro sotto-categorie (**Velocità**, **Tempo**, **Armi** e **Combinata**). È con immensa gioia e con gaudio estremo che mi permetto di presentarvi l'arrivo dell'opzione multiplayer suprema: direttamente dall'anno 2097, ecco il **LINK MODE**! Benché esistesse una cheat che abilitasse l'uso di questa funzione anche in **Wip3out**, la sua validità non è mai stata ufficialmente dimostrata. Con **Wip3out: Special Edition** assistiamo al ripetersi del miracolo che colpì **Wipeout** 2097, la possibilità di linkare due PlayStation insieme e giocare su due televisori separatamente. Non solo: in quest'ultimo colpo di coda Psygnosis, è

DUE CAMPIONATI, MILLE GARE

Il principale filo conduttore di **Wip3out Special Edition** è un campionato che si divide in due fasi. La prima è la **Wip3out League**, costituita dagli otto tracciati del **Wip3out** originale. Bisogna terminarli con ognuna delle otto scuderie sempre provenienti dallo stesso gioco; questo ci porta a sessantaquattro gare da disputare in questo campionato.

La **Classic League** è rappresentata da otto circuiti, tre dei quali dal primo **Wipeout** e cinque da quello del 2097. Anche qui, le gare da disputare sono sessantaquattro; sommate

alle altre della **Wip3out League**, raggiungiamo un totale di centoventotto gare nei soli due campionati. Ora, moltiplicatele per le quattro categorie di gara (**Vector**, **Venom**, **Rapier** e **Phantom**) e otterrete... un bel po' di corse da fare! A queste vanno aggiunte tutte le categorie 'infinite' come le prove a tempo, le gare singole e le gare

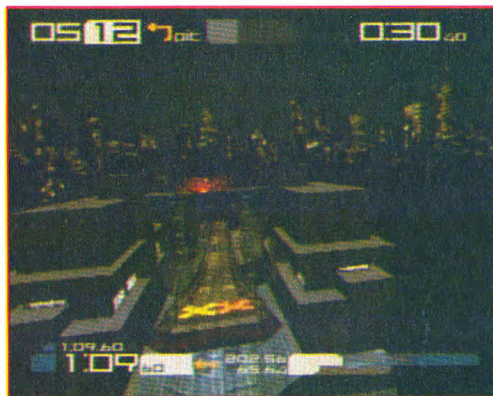


Challenge. Per non parlare del multiplayer...

possibile giocare addirittura in quattro, due giocatori in split screen per televisore.

SONO LE PICCOLE COSE CHE FANNO BELLA LA VITA...

Le case costruttrici che hanno caratterizzato Wip3out sono le stesse di questa **Special Edition**; non è stata inserita nessuna nuova scuderia, sebbene nei due circuiti ovali gareggino nuove navicelle con colorazioni differenti. I due ovali sono due delle **sei piste** da sbloccare; le altre sono quelle dei **Prototipi**, la particolare categoria di simulazione dove i piloti di Wip3out testano i loro veicoli in maniera virtuale. Sia l'armamento che la colonna sonora non sono cambiati: i preferiti di ogni tempo come le **mine**, il **Plasma Bolt** e il temibile **Quake** saranno a bordo della vostra navicella a tenervi compagnia nei freddi tunnel di **Sampa Run** come negli assolati deserti di **Arridos**. Una serie di altri piccoli accorgimenti impreziosiscono questo già splendente diadema: quei piccoli ritocchi che sembrano piccolezze, ma costituiscono i momenti più frequenti nel corso di una sessione di gioco. Cosa intendo? Gli accessi alla



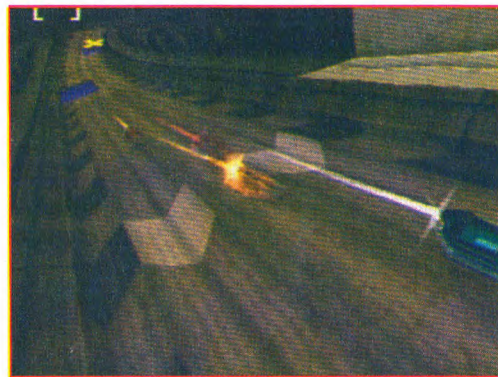
▲ *Il mitico salto che conduce al rettilineo finale della Gare D'Europa. Quanti destini si sono decisi in questo paio di secondi sospesi a mezz'aria...*

memory card, i **caricamenti**, l'inserimento del **nome nei record**, il caricamento automatico della **configurazione di gioco**, la **progressione** delle gare, pista dopo pista... Avete presente quando vi incaponite su un livello di gioco e continuate a ricominciare ogni volta che sbagliate un piccolo passaggio? Quella foga perfezionista che si impossessa di voi ogni volta che ricominciate per l'ennesima volta quel livello... Per fare un esempio, a me è capitato recentemente col dannato PlayStation Park di Londra in **Grind Session**. Comunque: continuate a premere Start, a scegliere Restart Game e ricominciate a giocare.

Questo lo potete fare se il gioco non deve ricaricare tutto il livello; pensate se doveste aspettare ogni volta... Ecco, piccolezze come queste sono i ritocchi che fanno grande un gioco. Wip3out li aveva già, ma in questa **Special Edition** tutto è stato migliorato, perfezionato, degno di essere pagato la cifra che costa (L. 59.900, il prezzo della nuova fascia Standard dei giochi Sony).

QUEL QUALCOSA IN PIÙ

Da segnalare che è stato tolto l'**Eliminator Mode** in single player, in quanto alla Psygnosis non ritenevano che la AI fosse all'altezza di proporre una sfida interessante. "Troppo passiva" hanno detto: tanto di cappello di fronte a un'ammissione di colpevolezza del genere! In compenso, è stata fatta un'ulteriore aggiunta degna della serie di Ridge Racer. Avrete già capito che sto parlando delle **mirrored tracks**, la possibilità cioè di gareggiare su TUTTE le piste in modalità speculare: un nuovo gioco nel gioco. Altre piccole chicche sono il **rallentamento** del Quake in modo da potersi gustare pienamente la 'ola' del terreno di gara e le nuove sequenze di **distruzione** del veicolo. Se cercavate dei buoni motivi per pagare altre sessanta mila lire per Wip3out, penso di averveli dati. Ovviamente, il possesso del 'solo' Wip3out originale vi garantirebbe comunque la salvezza dell'anima; se però voleste raggiungere il nirvana, la beatificazione totale, **Special Edition** non aspetta che voi.



▲ *Il replay gareggia per qualità con i classici di GT2 e Driver. Anche se, a mio avviso, questi sono più belli...*



▲ *Un'aurora boreale così, non l'avete mai vista! Forse non ne avete mai neanche vista una davvero... Beh, neanche io.*

VECCHIE CONOSCENZE

Chi non ricorda questi scenari!? Chi non si è mai 'soffermato' a osservare i rossi tramonti di **Phentia Park**? Chi non avrebbe voluto solcare le nevi di **Sagarmartha**, il secondo mitico circuito di Wipeout? Questa è la lista completa delle vecchie piste dei primi due Wipeout riadattate per questa Special Edition.

Talon's Reach
Ambientazione industriale per il primo circuito che tutti abbiamo dovuto affrontare in Wipeout 2097. L'inizio di una nuova era.



Altima II
Notturba, pacifica. Una corsa sotto l'aurora boreale. Il primo circuito globale generale globale: la miccia che ha fatto esplodere tutto. Un inchino, per cortesia.



Sagarmartha
(foto b2_3)
La pista prende il nome della montagna attorno al cui picco si sviluppa il circuito. La neve copre tutto e piccoli fiocchi cadono



incessantemente dall'alto nella pista più fredda della serie.

Penetia Park
Il mio circuito preferito, quello dove ho stabilito i tempi migliori, fragato i più temibili avversari e affinato le mie strategie. Un classico abbellito da un tramonto rosso fuoco. Sono un romantico...



Gare D'Europa
L'incubo dei giocatori di classe 2097. Rettilinei velocissimi, chicanes tesissime e salti da arresto cardiaco.



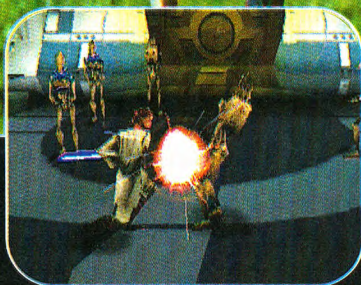
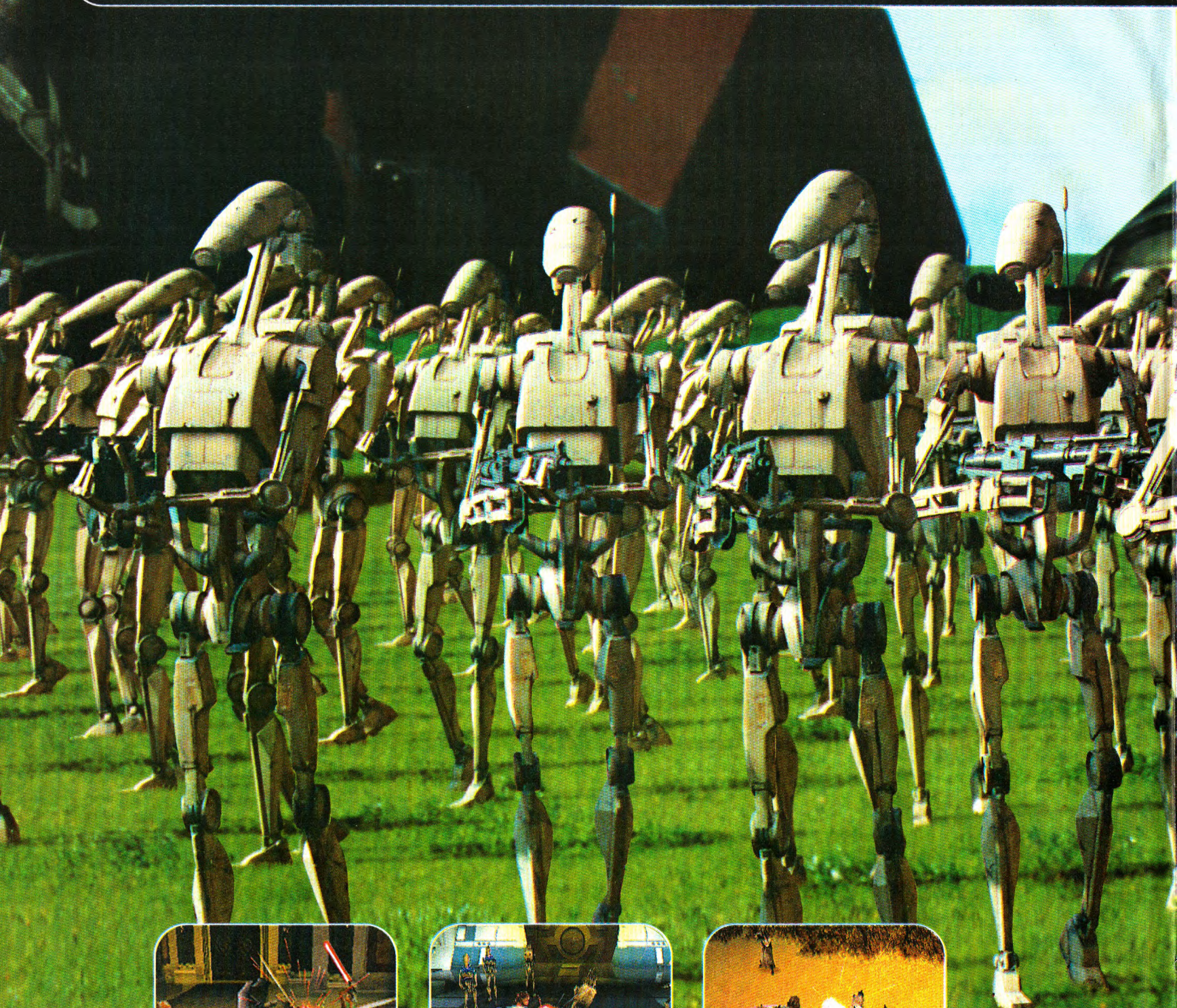
Terramax
Un circuito ricavato in un'ambientazione a metà tra la campagna e l'industria biologica per lo studio dei concimi. Obiettivamente un postaccio!

Odessa Keys
Il circuito sospeso nel cielo notturno, illuminato da luci quasi 'ambient' e da fuochi artificiali. Anche qui, ci abbiamo dovuto sbattere il muso parecchio, eh?!



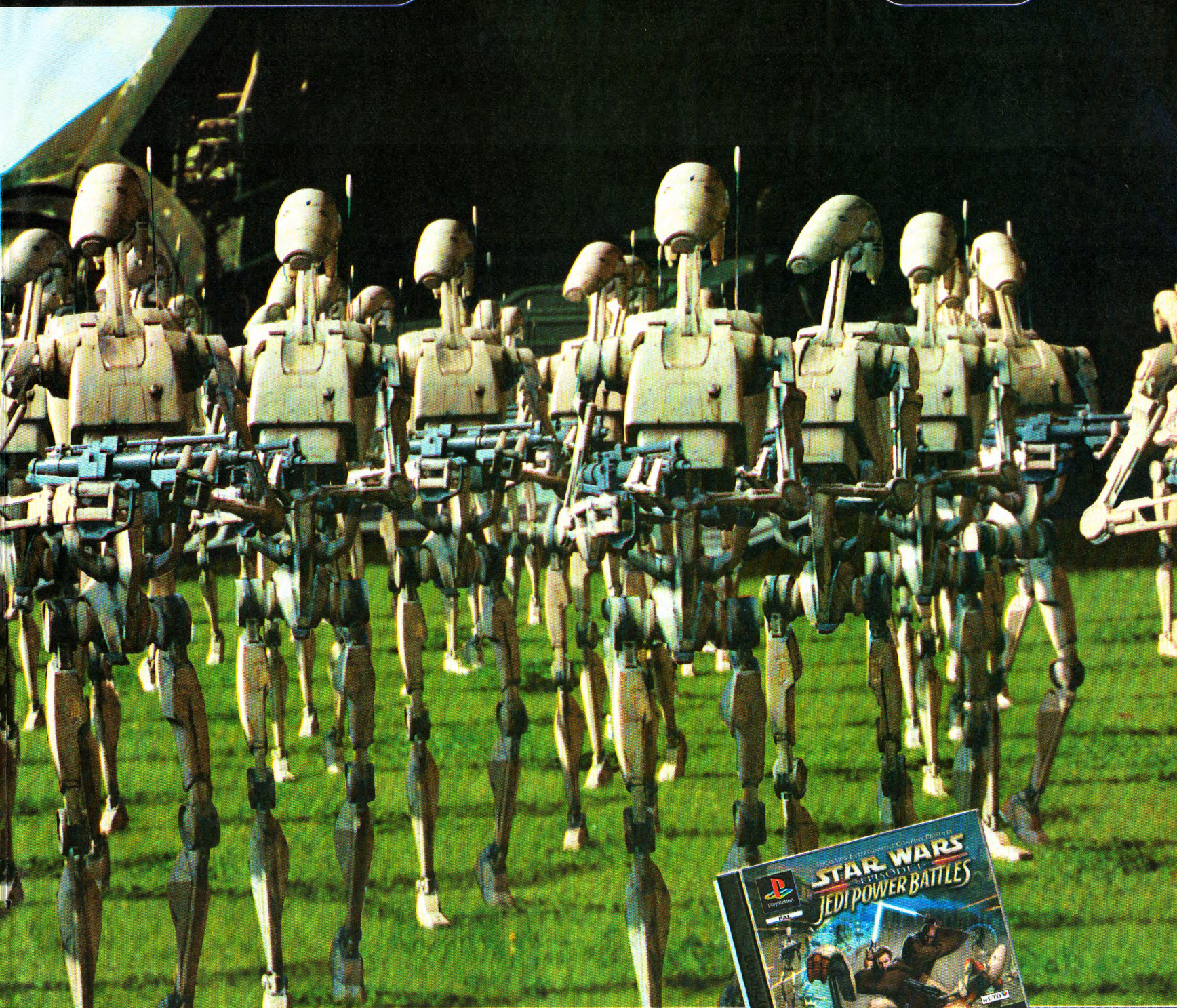
Arridos
Canyon desertici, bruciati dal sole. Bivi che si riuniscono, salti che separano. La pista più dannatamente difficile del primo Wipeout. Punto.

DISTRUGGINE QUANTI NE VUOI. NOI NE CREIAMO



Se deciderai di combattere, dovrai essere pronto a pagarne le spese.
Se il numero dei nemici non ti ha mai spaventato, ora dovrai affrontare pericolose creature aliene dalla incredibile forza.

REMO ANCORA.



Quindi, saggio maestro Jedi: a te la scelta. Combatti.
A tuo rischio e pericolo.

STAR WARS
EPISODE I
JEDI POWER BATTLES

jedipowerbattles.lucasarts.com
www.starwars.com

Legend of Legaia

DI ALFREDO DELMONACO

A favore

- Localizzazione eccellente
- Buoni gli effetti grafici
- Trama accattivante anche se non particolarmente originale

Contro

- Grafica a volte troppo spartana
- Il genere è a volte un po' pesante
- Personaggi disegnati in modo infantile

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Planet Voto

83

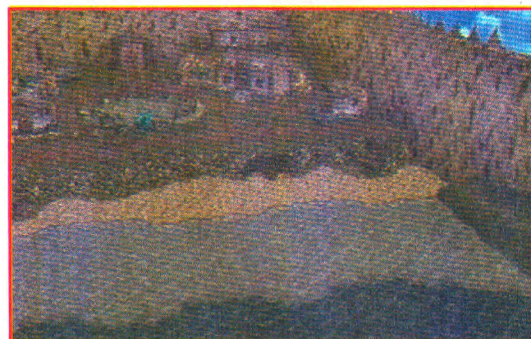
Con il successo strepitoso della serie di **Final Fantasy** e affini, sono sempre più le software house che si impegnano a realizzare qualche RPG. In questo mare di giochi di ruolo anche la **Sony** vuol dire la sua, producendo, fra gli altri, questo **Legend of Legaia**,

la cui realizzazione è affidata al team **Prokion**.

La trama non si discosta molto dalla moltitudine dei vari giochi di ruolo esistenti, anche se bisogna riconoscere che i vari colpi di scena manterranno sempre alto l'interesse. Molti milioni di anni fa, la civiltà umana non era in grado di potersi difendere autonomamente come adesso.

Per evitare che l'umanità si estinguesse con troppa facilità, Dio creò delle entità

soprannaturali chiamate **Seru**. Questi piccoli semidei avrebbero dovuto aiutare gli uomini a vivere più serenamente, donando loro proprietà speciali come il **volo** o una **forza** disumana. In effetti, le cose andarono bene per alcuni anni, visto che i **Seru** svolgevano serenamente e in armonia i compiti loro impartiti. Ma il Male, sotto forma di **nebbia**, era in agguato. Ben presto i **Seru** si ribellarono agli umani e sotto l'influenza delle forze del Male



▲ *Paesino sul mare... ultimo baluardo umano a difesa dalla Nebbia.*

iniziarono la conquista del mondo. Noi, nei panni del giovane **Yahn**, avremo il compito non facile di riportare tutto come prima debellando la Nebbia e rinsavendo i **Seru**. Per poter far questo, ci aiuteranno le forze magiche del Bene sotto forma di un albero secolare; posseduto da **Meta**, un **Seru** pentito, il sempreverde ci darà informazioni e poteri per riuscire nell'impresa.

GIOCO A TURNI

Legend of Legaia non aggiunge nulla di particolarmente innovativo a quanto abbiamo già visto sia sulla PlayStation che sulle console della concorrenza (leggi

L'albero della Genesi si sta esaurendo. La nebbia continua ad avanzare e così le forze del Male. Riuscirà Yahn a spuntarla nell'ennesima battaglia fra le forze del Bene e quelle del Male???



▲ *Man mano che proseguirete nel gioco, anche il vostro livello di forza e i vostri punti-vita aumenteranno proporzionalmente.*



▲ *Non mancheranno le sezioni esplorative, in cui comunque i combattimenti saranno sempre presenti in dose massicce.*

UNA MAPPA PER AMICA

Per meglio districarvi nel vastissimo mondo di **Legend of Legaia** vi verrà data una mappa

di tutte le zone, che potrete consultare in qualsiasi momento. La mappa, che vi



indicherà con estrema precisione tutte le locazioni del gioco, vi permetterà di contare sempre su di una preziosa guida alle locazioni ancora da visitare.

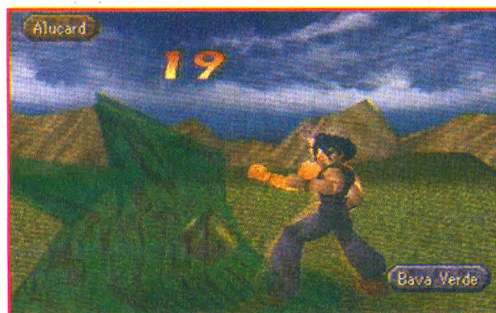


▲ La maggior parte delle mosse speciali sono molto efficaci, oltre che spettacolari da vedere.

Zelda...). Lo stile del gioco reincarna perfettamente quelli che sono i canoni classici del RPG, con pregi e difetti. Avremo quindi una **trama** ricca e complessa che si evolverà solo ed esclusivamente se saremo in grado di risolvere i piccoli e grandi enigmi che ci si pareranno davanti e, soprattutto, se dialogheremo in modo adeguato con tutti i vari personaggi che incontreremo man mano. I combattimenti, in pieno spirito dei giochi di ruolo, sono a **turni**. Avremo la possibilità, quindi, di acquisire **abilità magiche** e non, da sfoderare in occasioni dei numerosissimi combattimenti che dovremo affrontare.

si assesta appena nella media, ma alcuni effetti speciali come quelli che campeggiano durante i **combattimenti** sono davvero ben fatti. Inoltre, le **ambientazioni** non sono mai troppo simili fra loro, cosa che in un RPG alla lunga risulta fondamentale per non stancare e annoiare l'utente.

L'aspetto dei personaggi ricalca un po' quello che è lo stile **manga**, sicuramente fortemente ispirati da **Zelda & Co.** Gran bel lavoro è stato fatto invece sulla **localizzazione** del titolo. Nonostante di parlato ce ne sia



▲ L'ottimo lavoro delle telecamere ruoterà attorno alla zona dei combattimenti, rendendoli ancora più spettacolari.

PARLA CHE TI PASSA

Nota di merito ai programmatori per lo splendido lavoro di localizzazione. I **dialoghi**, sempre molto curati sia grammaticalmente che a livello di contenuti, saranno una delle colonne portanti dell'avventura. Fondamentale, quindi, si rivelerà l'ottimo lavoro svolto, rendendovi l'avventura sempre piacevole e mai troppo difficile da interpretare.



COMBATTIMENTI E SCONTRI ALL'ULTIMO SANGUE

Come già accennato nella recensione, i **combattimenti** nel titolo Sony ricoprono un ruolo fondamentale. I moltissimi scontri vi daranno la possibilità di mettere in mostra tutta la vostra fantasia e ingegnosità. Si è detto, infatti, che in base alle combinazioni che deciderete di usare potrete creare **nuove mosse** che, rapportate al vostro livello di forza (destinato a crescere), creeranno attacchi devastanti. Il tutto, in piena tradizione giochi di ruolo, in combattimenti a **turni**. Una volta che incontrerete un avversario, automaticamente verrete proiettati in visuale Combattimento. Potrete così accedere ai vari sottomenu, che vi daranno la possibilità di personalizzare al massimo la lotta.

ATTACCA: Il menu di attacco vero e proprio. Potrete decidere che tipo di combinazioni sfruttare e in che modo. A seconda del livello di spirito raggiunto avrete maggiori combinazioni da sfruttare. Nel caso in cui creaste una nuova combinazione, il computer automaticamente gli affibberà un nome e potrete richiamarla in qualsiasi momento con il tasto **Triangolo**.



SPIRITO: Lo spirito rappresenta il vostro livello di energia combattiva. Maggiore sarà il suo livello e più lunghe saranno le combinazioni che potrete effettuare. La ricarica dello spirito la potrete fare



solo in combattimento e vi 'costerà' un turno, tempo nel quale sarete più o meno vulnerabili agli attacchi avversari.

OGGETTO: L'uso degli oggetti (assieme alla magia)



da sempre è componente fondamentale negli RPG. In questo caso la maggior parte degli oggetti servirà a ottenere maggiori prestazioni in combattimento come armature speciali o erbe ri-energizzanti. Da notare che, sebbene diano pesanti aiuti in combattimento, non sarà possibile selezionarne uno durante la lotta vera e propria.

META: Meta è il nome del Seru incarnatosi nell'albero della Genesi che aiuterà Yahn a sconfiggere le forze del Male. Sebbene i suoi aiuti non si limitano solo ed esclusivamente al combattimento, durante i feroci scontri non solo vi



fornirà di un elevato potere magico, ma vi permetterà anche di assimilare i poteri avversari per poi utilizzarli (in forma molto più potente) contro altri nemici.

Molto interessante, anche se già vista, la possibilità di poter concatenare fra loro alcune mosse per crearne di volta in volta di nuove. Con un po' di pratica si potranno creare mosse sempre nuove e sempre più devastanti. A tal proposito, vale la pena di segnalare che la potenza dei vostri colpi sarà rapportata ai vostri **punti-vita** e ai **punti-esperienza**, destinati ad aumentare man mano che avanzerete nell'avventura.

UN RPG BEN FATTO

Sebbene la realizzazione tecnica di **Legend of Legaia** non faccia gridare al miracolo, bisogna comunque ammettere che per quanto riguarda l'aspetto **grafico** ci sono dei tocchi di classe. È vero, sì, che il dettaglio grafico generale

veramente pochissimo, i numerosissimi dialoghi presenti sono stati tradotti alla perfezione. Non ho rilevato, infatti, inesattezze di alcun genere, cosa che rende il tutto perfettamente comprensibile. Altro pregio del titolo è rappresentato da una buona varietà di situazioni, che unite a parecchie **locazioni** da visitare rendono la **longevità** sicuramente uno dei punti di forza

del gioco. Per quanto riguarda la giocabilità, a dire il vero **Legend of Legaia** non aggiunge nulla di nuovo al genere. Se questo vi piace, allora vi consiglio vivamente di 'buttare un occhio' a questo titolo; nel caso detestate gli RPG, sicuramente questo non sarà il titolo che vi farà cambiare idea.

Dracula La resurrezione

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Grande, grandissima atmosfera
- Filmati di straordinaria qualità
- Completamente in italiano!

Contro

- Le schermate fisse scollano in modo pietoso, dimostrando la loro orrida bidimensionalità
- Il ritmo è molto lento
- Non c'è grande libertà d'azione, ma è la natura stessa del titolo a imporlo



Planet Voto

80

Quella del conte Dracula è una delle più terribili vicende che siano mai state raccontate. La cattiveria del principe della Transilvania e il suo desiderio di sangue spaventano intere generazioni, prima con le storie lette sui libri, poi con quelle viste al cinema o in TV. E ora arrivano quelle su Play...



La storia del principe transilvano assetato di sangue è ben nota a tutti; box esplicativi dislocati in queste due pagine possono illustrare bene quanto c'è di vero e quanto di prodotto dalla fantasia. Una cosa è più vera del vero: che esiste un videogioco a esso ispirato. E sto per sorprendervi ancor di più: ne state leggendo la recensione...



Il menu di avvio è di una semplicità disarmante. Il gioco non conosce alcuna complicazione, anzi...

"DRACULA" DI BRAM STOKER

Il gioco apre con una sequenza animata molto suggestiva, che introduce la storia che a sua volta ricalca in maniera decisamente pedissequa il testo di zio Bram. Il gioco inizia con la fuga della nostra amata che, morsa dal letale bacio del conte, lo cerca recandosi in Transilvania. E noi la inseguiamo; o meglio VOI la inseguite, perché io sono un fedelissimo della regola "Vuoi andare? La porta è quella". Il gioco è la più classica delle avventure punta e clicca, prive di qualunque tempo limite e di azione arcade.

Nel gioco OVVVIAMENTE non mancano le scene truci e orrifiche.



Gli effetti grafici si sprecano e sono tutti di qualità supersuper!

PREGI DI JUGGERNAUT...

Dracula - La resurrezione assomiglia molto a due giochi; uno di questi è Juggernaut, un'altra horror adventure recensita in versione ammarecana qualche mese fa. Li come qui l'atmosfera che si respira è davvero molto pesante. L'interfaccia è praticamente la stessa: si muove un puntatore sullo schermo e, quando questo passa su un elemento con cui è possibile l'interazione, lo segnala mutando di forma. Così, su una persona, il puntatore muterà forma facendo intuire che è possibile dialogare; similmente, passando sopra una porta, il puntatore chiarirà che è possibile aprirla ecc. Anche i movimenti sono gestiti in modo non diverso: spostando il nostro indicatore sui punti che possiamo raggiungere sarà possibile effettuare i movimenti desiderati. Come in Juggernaut, le schermate sono fisse e sono numerosissimi gli stacchi che le legano fra loro e commentano gli spostamenti.



LA PAURA FA PLAYSTATION

La storia d'orrore per eccellenza (insieme a quella di Frankenstein) mi spinge a sottoporvi tutti quei prodotti definibili 'horror games': ovvero giochi che incutono una vera paura all'utente, indipendentemente dal gameplay. La PSX, l'emoticon console, è infatti riuscita spesso a creare coinvolgimento (Metal Gear Solid, Syphon Filter), adrenalina (Wip3out), divertimento (Point Blank, Micromachines), agonismo (ISS Pro Evolution) e sentimento (Final Fantasy). La paura, la tensione emotiva, essendo uno stato d'animo 'forte' è certo più difficile da incutere ma è anche quello che emoziona di più. Ecco i giochi che più riescono nello scopo di mettere paura:

Legacy of Kain: Soul Reaver - Un arcade sospeso tra il mondo dei vivi e quello dei morti, in cui il livido Raziel, cacciato dal principe delle tenebre, vaga in cerca di vendetta. Grande atmosfera e grandissima giocabilità per questo gioiellino della Eidos.

Resident Evil 1 e 2

- Chi non conosce i survival horror di casa Capcom? Paura e tensione a mille in un gioco nel quale dovete sconfiggere un virus che trasforma le persone in zombie... che cercano di uccidervi!!



Silent Hill - Avete smarrito la vostra figlioletta nel lugubre paesino di Silent Hill.

Essere una persona 'normale' rende angosciata l'esperienza di gioco, che si svolge lungo una sottile linea psicologica che letteralmente sconvolge di paura.

... PURTROPPO UNITI AI DIFETTI DI CINA - CRIMINI NELLA CITTÀ PROIBITA

Ma, in ogni schermata, il qui recensito **Dracula** offre la possibilità di girare la testa a **trecentosessanta gradi** (come l'Esorcista! Insomma, tutto orrore a go-go!) perlustrando la locazione alla ricerca appunto di oggetti con cui interagire. Ho parlato dei "difetti di Cina - Crimini nella città proibita" perché questa impostazione è identica a quella di un ullido prodotto dei **Cryo**; ruotare lo sguardo è una finzione, anche abbastanza pacca. L'ambiente non è tridimensionale e infatti, sebbene si possa ruotare lo sguardo per esempio da destra verso sinistra, l'effetto che accompagna la rotazione è tristissimo. È come guardare un quadro che ritrae una stanza: osservarlo spostando lo sguardo da destra a sinistra NON dà la sensazione di essere DENTRO la stanza a ruotare la capoccia. Purtroppo questo brutto effetto si ritrova paro paro in questo **Dracula - La resurrezione**.

LA TECNICA DI GIOCO

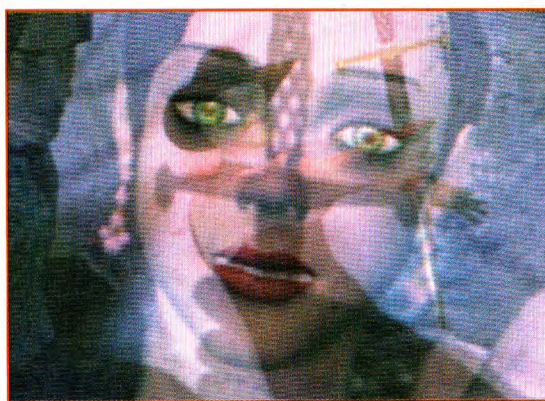
A livello grafico, comunque, l'unico (non grave) difetto è questo scasso escamotage di falsa tridimensionalità celata sotto un **2D** che più 2D non si può. Per il resto, siamo su livelli di assoluta PERFEZIONE: i filmati sono assurdi e



▲ Possiamo esaminare le locazioni, che sono ricchissime di particolari. Quando il puntatore assume una forma diversa, vuol dire che possiamo interagire in qualche modo con l'elemento su cui abbiamo puntato.

LA STORIA DEL CONTE DRACULA

Vlad III, figlio di Vlad Dracul, nacque nel 1431 e fu addestrato per diventare un cavaliere dell'Ordine del Drago. Fu così che apprese le discipline del nuoto e dell'equitazione, ma anche la scienza della politica, i cui principi dell'epoca erano essenzialmente di ispirazione machiavellica: è molto meglio, per un principe, essere temuto piuttosto che amato. Dopo la morte del padre Vlad II avvenuta per mano di Hunyadi, figlio di Vladislav II principe di Ungheria, il nostro fu fatto prigioniero dai Turchi e successivamente servi come ufficiale nel loro esercito, imparando alcune tecniche di tortura di cui si servì abbondantemente; in particolare, poiché egli era solito impalare le sue vittime e bollire le loro teste in una pentola mentre gustava il suo cibo, venne soprannominato "Tepes" dagli storici ottomani, ovvero **Vlad l'Impalatore** (in rumeno, teapa = palo). Ma è con il nome di Dracula che tutti lo conoscono; in realtà il nome esatto è **DRACULEA**. L'etimo del nome impone un breve chiarimento: il soprannome gioca sull'ambiguità di significato del sostantivo "DRAC" (**Draco** - l'ordine al quale il padre Vlad II lo votò - o **Diavolo**), mentre "UL" non è altro che un articolo determinativo (il); infine, "EA" significa "figlio di", in quanto il soprannome della sua casata gli derivava dal padre. Giurò fedeltà a Hunyadi, l'assassino di suo padre, e per questo conobbe l'amicizia della corte ungherese che ne ammirò la perizia diplomatica. Ma, alla morte di Hunyadi, nel 1456, Vlad Tepes assalì Vladislav II e si riprese il trono di Valacchia sottratto al padre da un principe ungherese. Giurò fedeltà solo a se stesso e al popolo rumeno, e iniziò a consolidare il proprio potere rafforzando



bellissimi, le animazioni sono ineccepibili, la risoluzione è altissima, le locazioni sono ricche di particolari che le rendono realistiche e sono quindi dotate di moltissima atmosfera. L'audio è buono per quanto riguarda le musiche e i rumori; preferirei non parlare del lavoro dei **doppiatori** di questa versione totalmente parlata in italiano, ma il mio dovere mi impone di segnalarvi che... cercate di leggermi fra le righe... 'si poteva fare di più'...

DUE CD AL PREZZO DI UNO

Il prodotto è molto particolare; la storia è interessante e la realizzazione tecnica riesce a ricreare con efficacia le ambientazioni cupe e gotiche che immaginiamo. La storia procede senza particolari intoppi e il gioco si lascia giocare; insomma, si tratta di un acquisto più che buono per una larga schiera di utenti: gli amanti delle avventure, gli appassionati degli horror games e i fan del celebre **Dracula**.

▲ La cinematograficità delle scene è assoluta; la regia (è davvero di regia che bisogna parlare), infatti, si attesta su livelli qualitativi altissimi.



le alleanze con gli ufficiali cristiani a ovest; pagò il tributo al sultano e nello stesso tempo incitò la ribellione contro i Turchi lungo i confini. Liberò il suo regno dalla minaccia dei sostenitori di Vladislav II uccidendo i membri dell'armata e ogni erede maschio dell'usurpatore. Era un uomo sospettoso e vendicativo, estremamente intransigente sulla legge e sull'ordine. Qualsiasi crimine, piccolo o grande, veniva punito con la morte, preferibilmente con l'impalamento, poiché la sua filosofia diceva che chi ha commesso un piccolo torto presto ne avrebbe commesso sicuramente uno peggiore. Sembra che le vittime della sua intransigenza, o forse della sua vena sadica, siano state più di **100.000**. Se si considera che l'intera popolazione del regno di Dracula ammontava a 500.000 anime, la cosa non è di poco conto. Tra l'altro, oltre all'impalamento, il catalogo delle crudeltà includeva anche: smembramenti, accecamenti, scuoiamenti, castrazioni, violenze sessuali, nonché l'uso di bollire vive le proprie vittime per poi esporle agli animali selvaggi. Tutto ciò con il tacito consenso del vescovo di Erlau e con il supporto di Papa Pio II, il quale lo ammirava per le sue doti di grande guerriero contro gli infedeli Turchi. Il principe costituì una potente forza militare composta da mercenari leali solo alla sua persona e che provenivano da razze e religioni diverse; così, Turchi, cristiani ortodossi, cattolici impararono a combattere per la stessa causa, a cooperare e furono istruiti nelle varie tecniche di combattimento. Istituì poi un corpo speciale di maestri impalatori detto "Axes". Un bel personaggio, no?

E POI ARRIVÒ ZIO BRAM...



Bram Stoker (1847-1912) pubblicò il suo romanzo, "Dracula", nel 1897 a Londra. Il romanzo dell'irlandese non è il primo scritto sul personaggio di **Vlad Tepes**, ma è il più famoso. Stoker chiamò il suo vampiro "Dracula", ispirandosi al principe valacco che aveva

lasciato una fama sulfurea per il modo in cui trattava i nemici e che lo scrittore trasformò - sbagliando - in un conte transilvano. Inoltre, l'identificazione fra **Vlad Dracula** o **Vlad Tepes** - per molti un eroe nazionale - con un vampiro non fece piacere ai romeni, e il romanzo di Stoker non venne tradotto né nella Romania monarchica né in quella di Ceausescu. La prima traduzione ha dovuto attendere la caduta del comunismo, ed è uscita nel 1991. Gli entusiasti di Dracula, che sono numerosissimi nel mondo (il romanzo di Stoker è il quarto libro più letto di tutti i tempi, e Dracula insieme a Sherlock Holmes è il personaggio più ripreso nel Novecento da autori diversi dal suo creatore), alla morte di Ceausescu hanno potuto organizzarsi anche in Romania, dove è nata una **Transylvanian Society of Dracula** che ha potuto proclamare il 1995 'anno di Dracula' e celebrare un congresso mondiale itinerante che ha portato un centinaio di docenti universitari (storici, sociologi, folkloristi) e altrettanti appassionati e giornalisti in giro per la Romania per una settimana, sui luoghi sia del Vlad Dracula storico che del conte Dracula immaginario di Stoker. Leggere Planet amplia i vostri orizzonti culturali...



Alundra 2

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto

50

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 5

Sonoro 6

Longevità 6

Originalità 5

A favore:

- Tridimensionale
- Buon sonoro

Contro:

- È sempre il solito RPG...
- Alcune sequenze non si possono skippare

Gli scontri con i boss di fine livello avvengono in tempo reale, ma con un'inquadratura laterale che riduce lo scontro a bidimensionale, annullando la pregevole introduzione del 3D nel gioco.



Flint è un cacciatore di tesori il cui nome, a causa di una malvagia macchinazione, viene infangato. L'esplorazione di fantastici mondi fantasy che compongono lo scenario di gioco sarà la chiave per uscire vittoriosi da questo ennesimo PDR, Polpettone di Ruolo. Le differenze con il primo **Alundra** sono principalmente due. La prima è che la trama non c'entra assolutamente niente! Questo potrebbe anche essere un pregio, se non fosse che anche questa è di una noia mortale e non aggiunge il benché minimo interesse al gioco. La seconda è invece assai più rilevante: si tratta dell'impostazione tridimensionale. Flint si

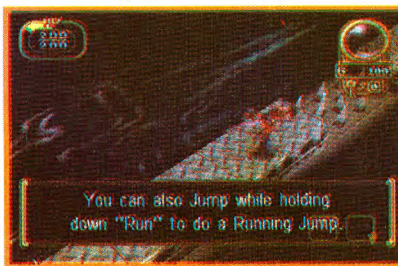


▲ In casi come questi, i due pulsanti R1 e L1 per ruotare la telecamera sono una vera manna dal cielo. È una delle poche caratteristiche buone del gioco.

muove attraverso stanze e corridoi rappresentati con grafica isometrica, la stessa di giochi come **Crusader: No Remorse** e **Firion & Claud** (che pezzi d'antiquariato vi ho scovato, eh?). Per dirla con termini tecnici (grazie Raffa), il punto di vista è sterno all'oggetto in un sistema a tre assi dove il piano frontale ha un angolo di 90° tra l'asse x (larghezza) e l'asse z (altezza); l'inclinazione di 45° dell'asse y (profondità) crea l'effetto tridimensionale. Confusi e felici? Beh, guardate le immagini e tutto vi sarà più chiaro!

SE NE SENTIVA LA MANCANZA (!)

Il vantaggio di questo tipo di architettura è che il **gameplay** risulta molto più 'arioso' rispetto al passato; gli scontri, anche se non frequenti, avvengono in tempo reale e le tre dimensioni consentono un minimo di movimento in più durante la battaglia. Non che questo gli faccia



▲ L'unica parte del gioco che sembra decente è l'inizio, quando il gioco comincia e si avvia una specie di tutorial che permette di imparare i nuovi comandi.

acquistare la frenesia di un picchiaduro a scorrimento, ma visivamente è un po' più godibile. Nei giochi di questo tipo, a inquadratura isometrica fissa, il problema maggiore è stato sempre quello degli angoli ciechi, ovvero la visualizzazione di quello che si cela nei punti in cui la visuale è ostruita dall'architettura dell'ambiente di gioco. In **Alundra 2** il problema è stato brillantemente risolto grazie all'utilizzo di una telecamera rotante che potrete girare a vostro piacimento con i tasti **R1** e **R2**.

Il movimento è rotatorio e di 360°, e si può zoomare con tre diversi gradi di ingrandimento; non è possibile variare l'altezza dell'inquadratura, ma questo è un vantaggio perché così i parametri da controllare sono pochi e non vi incasinate la vita! All'inizio del gioco vi verrà chiesto di scegliere un livello di difficoltà tra **Medium** ed **Easy**, caratteristica non presente nel primo episodio e che farà la felicità di chi si è 'incartato' nei punti più difficili. Questi non sono tanto rappresentati dagli scontri, quanto dai puzzle e dalle sezioni per così dire **platform**; come nel primo **Alundra** esistevano interruttori a muro e a pavimento, piattaforme semoventi e sfere galleggianti, anche nel secondo avrete di che divertirvi da questo punto di vista. Da segnalare che la difficoltà **SEMBRA** inferiore rispetto al primo capitolo, ma questo è da valutare una volta finito il gioco; mi aspetto che qualcuno me lo faccia sapere, perché io di certo non mi spingerò oltre a quanto fatto per recensirlo.

GIOCATORI AVVISATI...

Avanti, lo sappiamo benissimo tutti come vanno queste cose: ci sono già fin troppi giochi di ruolo che affollano la PlayStation, probabilmente in numero superiore rispetto agli effettivi interessati. Non parliamo della terra bruciata che ha fatto **Final Fantasy**, perché non è il caso di pubblicizzarlo oltremodo; posso anche passare sopra alla mia idiosincrasia per gli RPG, ma mi sembra che in giro ci siano cose assai più interessanti per divertirsi. Intendo sempre in ambito di videogiochi, pervertiti! Mi riesce difficile credere che, con più di seicento giochi, non troviate

È plagio?

Sono arrabbiato, lo ammetto. Non ho letto il 'bigino' del bravo redattore, lo confesso. Ma quando ho visto le erbe verdi sono andato fuori di testa. Non riesco a credere che l'**Activision** non conosca qual è il gioco che delle erbe (verdi e rosse) ha fatto il suo simbolo: **Resident Evil**. Mi aspetto che in un mondo fatato come quello di **Alundra** ci sia qualcosa di più... fantasy delle erbe verdi per curarsi dai mali inflitti dagli avversari! Che so, qualche bella sfera colorata, dai colori brillanti, che ti inviti ad assumerla. Se in una città come **Raccoon City** si trovano vasi d'erba a ogni angolo, nel mondo di **Alundra** mi aspetto di trovare fonti di energia che si sprigionano dalla madre Terra, fontane incantate, pozze di luce... Naaaa, non ci siamo proprio: è possibile fare qualcosa?



nulla di meglio che rivolgervi ad **Alundra**! Che poi, per carità, è lì e nessuno ve lo tocca; ma spiegateci quale attrattiva può avere un gioco del genere... Siete incuriositi dalla sfida, dall'elemento puzzle? Provate a giocare con **Devil Dice** o **Kula World**; poi vediamo quanto siete bravi con i puzzle! Se vi sembro troppo acido, troppo cattivo, è perché un gioco come **Alundra 2**, qualsiasi sia il suo target, assomiglia a un insulto verso l'acquirente. Noi siamo qui per consigliarvi dove è meglio che investiate i vostri soldi (sempre in ambito videoludico!); a ben vedere, visto che **Alundra 2** costa quanto un **Need For Speed: Porsche Challenge**, un **N-Gun** o al limite un **Galerians**, non trovo nessuno spunto che mi spinga in questa direzione. E non venitemi a dire che sono prevenuto sugli RPG: se potessi, vi accompagnerei in un negozio e vorrei vedervi mentre pagate per una copia di **Alundra 2** quello che avreste potuto versare per **Rollcage II** o **Street Skater 2**.



LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLANET
PLAYSTATION

Dragon Valor





LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION

PLANET
PLAYSTATION

Legend of Legaia



Barbie Supersport

DI **ALFREDO DELMONACO**

Ho sempre sognato di poter recensire un gioco di **Barbie** per la PlayStation. E infatti, dopo liti furibonde, ricatti e minacce di morte finalmente sono riuscito a mettere le mani sul nero CD della Sony, bruciando in dirittura d'arrivo un agonizzante Prospero e un assonnato Pitone (... la prossima volta a LA ci vado io, così posso tormentare Roy per 12/13 ore consecutive parlando solo degli AC/DC...). Grande onore, quindi, quello di poter provare e giudicare un siffatto capolavoro....

PATTINARE, CHE GIOIA!!!!

Sì, vabbè, si tratta di **Barbie**... Ma cosa dobbiamo fare nel gioco??? Chiaramente, con un titolo simile, non dovrete raccogliere e classificare funghi (però... come idea non è male... un simulatore di raccoglitore di funghi... Eidos, Konami, pensateci...) ma snowboardare e pattinare. Niente che abbia minimamente a che fare con Tony Hawk's et similia, comunque. Vi sarà data la possibilità di scegliere quale, fra la moltitudine di Barbies esistenti, impersonificare. Dalla classica versione bionda con gli occhi azzurri, alla

bruna con varianti sul colore dei capelli e degli occhi. Una volta scelto il costume, la tavoletta e la giacchetta, sarete pronte ad andare in pista!!! Chebellobellobello!!!! Lo scopo del gioco è dapprima familiarizzare con il sistema di controllo e successivamente accumulare più punti possibili con la raccolta di **bonus** sparsi per i vari percorsi. Saltando a piè pari il discorso sulla grafica (il prodotto di certo non è nato per stupire o rivoluzionare...) che risulta

scarna e poco definita, non si può fare a meno di notare che il prodotto è stato localizzato interamente in italiano e in modo discreto, per giunta. Unica nota negativa rimane la voce della commentatrice (Barbie...) che risulta fastidiosissima sin dal primo momento. Il sistema di controllo non lascia spazio a particolari combinazioni, sebbene abbia comunque un buon tempo di risposta. Non manca un accenno alla possibilità di eseguire acrobazie, sia sui pattini che sulla tavolozza da neve. Naturalmente, tutto ciò vi porterà a ottenere un determinato punteggio, proporzionalmente alto, rispetto alla difficoltà dell'acrobazia effettuata. Vasta la scelta di **abitini**, pattini e ammenicoli vari che vi permetterà di vestire la vostra Barbie in modo sempre diverso e variopinto.

UN GIOCO PER BAMBINI

Tutto sommato non si può fare una colpa ai programmatori di questo gioco. Se fossi una bambina

I'm a Barbie girl... in a Barbie world...

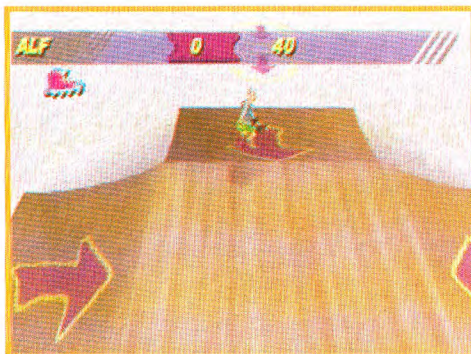
Grossa attenzione è stata data alla caratterizzazione dei vari orpelli da far indossare alla nostra bambolina. Dal giubbino allo snowboard, potrete scegliere una marea di colori e modelli diversi (...). Ciliegina sulla torta è la scelta dei modelli della tavola da snow nei quali spiccano dei colori veramente acidi, degni dei migliori anni '60... (Alo, quella viola a macchie gialle non è male... Se fossi in te ci farei un pensiero...).



di 7/10 anni, probabilmente, nella lettera di Natale o alla fine dell'anno scolastico come regalo per la promozione chiederei **Barbie Supersport**. Purtroppo non lo sono e mi metto nei panni della stragrande maggioranza degli utenti che legge Planet e che non comprenderebbero MAI un prodotto del genere. Se non siete bambine (o fans della bambolina bionda... ma in questo caso vi consiglieri una bella visita dallo psicologo...) girate alla larga da questo CD, visto che non offre nulla che valga la pena vedere o provare. D'altro canto, se siete delle femminucce in un'età compresa fra 7 e 13 anni e impazzite per la Barbie... allora aggiungete pure 30 punti al voto finale.



▲ *Lo stile del pattinaggio di Barbie è sempre elegante, anche se le animazioni sono un po' scarse...*



▲ *Alcuni bonus sono impegnativi da prendere.*



▲ *Uno scatto di Pitone questo inverno in Val d'Aosta...*

Planet Voto

55

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **4**

Gameplay **5**

Sonoro **7**

Longevità **5**

Originalità **6**

A favore:

- Gioco dedicato esclusivamente alle bambine
- Totale assenza di violenza
- Ottima localizzazione

Contro:

- Realizzazione tecnica mediocre
- Troppo settoriale e semplice
- Voce di Barbie ODIOSA!!!



▲ *La scelta degli sports da selezionare è limitata a due: pattinaggio a rotelle e snowboard.*

Rescue Shot

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Divertentissimo, nel look e nella sostanza
- La risposta ai colpi della pistola è esemplare

Contro

- L'aspetto easy può non piacere
- Senza pistola perde molto del suo fascino



Planet Voto

87

Dopo il mezzo passo falso di Ghou! Panic, Namco pubblica un altro gioco in cui utilizzare la sua splendida G-Con 45. Questa volta dobbiamo proteggere il procedere di un cane!



Io confesso: a me piace un sacco sparare. Non potendolo fare in un poligono di tiro regolare (non avrò mai il porto d'armi, avendo svolto il servizio in-civile), devo accontentarmi del tiro con l'arco... e dei giochi in cui sfoderare la mia fidata **G-Con 45**. E nei quali sono un vero campione, perché mi piacciono un sacco!!

POLVERI BEN ASCIUTTE...

Rescue Shot esce dopo un altro shooter sempre di casa Namco, quel **Ghou! Panic** che a Lucio proprio non è piaciuto. Il qui recensito RS offre però un'idea molto più originale, una cura sicuramente maggiore e un look simpatico e demenziale; tutti questi prodotti oggettivamente lo pongono su un gradino più alto rispetto a **Ghou! Panic**. Ovviamente, come verrà spiegato in seguito,

il 'perché' di questi giochi si basa sullo sparare con la **G-Con 45** e - questo ve lo dico subito - se non ce l'avete ma possedete un mouse dovete togliere nove punti dal **Planet Voto**; se potete giocare solo con un pad allora il voto cala ancora, e in tal caso leggereste uno squallido 74.

ORA CHE HAI ABBANDONATO IL BASTARDO A QUATTRO ZAMPE COME FAI A PORTARTI DIETRO IL BASTARDO CHE HAI DENTRO?

La storia che sorregge **Rescue Shot** è singolarmente scema: dovete

difendere un **cane** che incautamente percorre lo schermo. E, singolarmente scemo, posso solennemente affermare che il cammino del cane timorato è minacciato da ogni parte dalle iniquità degli esseri egoisti e dalla tirannia degli uomini malvagi. Benedetto sia il giocatore che nel nome della carità e della buona volontà conduce i cani attraverso la valle delle tenebre... Sì, insomma, avete capito: dovete colpire tutti gli ostacoli che si oppongono al cammino del simpatico cane, utilizzando il **mirino**.



▲ Le locazioni che ospitano l'azione sono sempre molto varie, e il nostro simpatico amico ne vedrà delle belle!



▲ Le aree di gioco sono piene di elementi non ostili ma a cui è possibile sparare per incrementare il punteggio. Un modo tipicamente arcade per incrementare l'interesse.

IL PUNTEGGIO!

Uno degli elementi su cui si basa la longevità di questo gioco è sicuramente costituito dal **punteggio**. Le aree in cui si sposta il simpatico quadrupede (che comunque, quando procede, cammina su due zampe come Pippo, il maldestro amico di Topolino) sono ricche di nemici sì, ma anche di elementi che, se colpiti, servono a

incrementare il punteggio finale. Come ho detto chiaramente nel testo principale della recensione, io ritengo che lo stimolo a ritornare sul gioco più e più volte sia costituito dalla bellezza costituita dallo sparare: e una validissima misura della propria abilità è data esattamente dal punteggio, che aumenta appunto

colpendo più bersagli possibile. E inoltre, alla fine di ogni stage, le interessanti **percentuali** (un altro riscontro numerico di grande efficacia) commentano senza errore la nostra performance; anche qui, la **precisione al tiro** e il **numero dei colpi esplosi** sono parametri su cui lavorare alla ricerca della performance migliore.

SIAMO TUTTI UN PO' CALLAGHAN

Non sono molti i giochi in cui è possibile utilizzare la pistola; accanto ai seri **Time Crisis** e **Judge Dredd**, ci sono i farlocchi **Point Blank 1 e 2** e il recente (e non meraviglioso) **Ghoul Panic**. Nei primi due l'azione di sparo è collegata all'uccisione dei nemici (che a loro volta vogliono farci la pelle), mentre gli ultimi hanno un andamento molto più rilassato. Sia nei due **Point Blank** che in **Ghoul Panic**, l'ambiente e l'aria che si respira sono poco seri, anzi sono deliberatamente

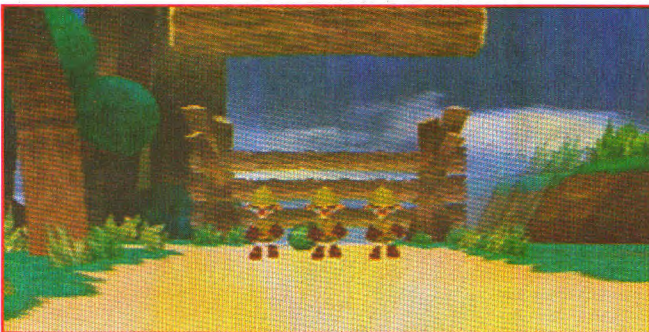


scemi. Musiche, grafica, nemici: tutto è perfetto per far sorridere l'utente! Tranne **Judge Dredd** si tratta di giochi **Namco**; in particolare, **Time Crisis** e i **Point Blank 1 e 2** sono dei veri capolavori in termini di coinvolgimento (soprattutto il primo), di divertimento (specialmente i secondi) e di tecnica di sparo (tutti!).



CHI ABBANDONA GLI ANIMALI È UNA BESTIA

A livello di gameplay, insomma, lo avete capito, si tratta di sparare, sparare, sparareee!! Le **aree tridimensionali** si muovono e scollano in modi sovente irregolare, ma questi spostamenti non creano alcuna difficoltà; anche il **ritmo** non è mai costante, e momenti di pace si alternano ad altri caratterizzati da furiose isteriche pressioni sul grilletto. Il gioco, insomma, mantiene sempre alto il livello di interesse, a tutto vantaggio del coinvolgimento. Inoltre non va dimenticata l'opzione per il **gioco in doppio**, che è vero



La grafica tridimensionale non è eccessivamente raffinata, ma la scelta dei colori e i poligoni ben arrotondati conferiscono un look davvero piacevolissimo.



Il gioco, in alcune fasi, si fa particolarmente concitato; i cambi di ritmo tengono sempre alto il livello di concentrazione e il coinvolgimento aumenta.

necessita di due pistole ma è in grado di donare molti momenti di sano, alto divertimento.

UN LOOK SCEMO CHE BEN SI ADATTA ALLA NATURA DEL PRODOTTO

La **grafica** è onesta; tutto il gioco ha uno stile costante, ispirato ai cartoon. I poligoni sono stonati e ricoperti da texture piacevoli da vedere. La **trama** del gioco ben si presta a uno stile siffatto, che sprizza umorismo e disimpegno da ogni singolo pixel. I movimenti della **telecamera** negli ambienti poligonali sono fluidi e precisi, caratterizzando positivamente l'azione di gioco. I **colori** scelti sono tutti pastello e le **animazioni** dei personaggi (buoni o cattivi che siano) sono fluide e anche molto simpatiche.



L'azione cambia spesso l'angolo di ripresa, così vedremo fasi in cui la telecamera inquadra il cane da dietro alternate ad altre fasi in cui l'amico bau bau è inquadrato anteriormente o lateralmente.

MA SE IO IL PISTOLONE NON CE L'HOO

Il gioco è incredibilmente divertente, a patto che possiate la pistola. Questo device di gioco rappresenta il massimo, e l'accoppiata **Rescue Shot + G-Con 45** è in grado di darvi notevoli dosi di divertimento. La risposta alla pistola è superba, merito dell'hardware **Namco** ma anche di una programmazione accorta e precisa; comunque all'utente, prima di ogni sessione di gioco, è chiesto di calibrare la pistola per una precisione assoluta.

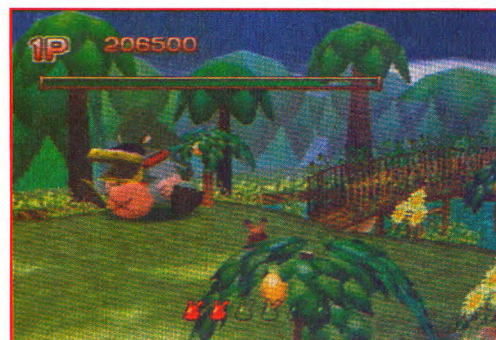
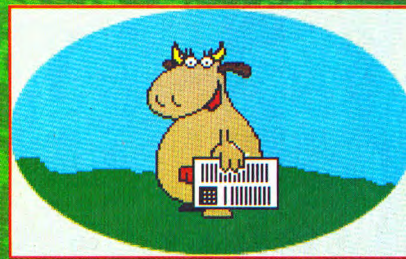
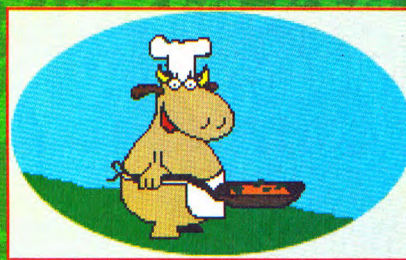
BACI ZOMPETTANTI D'ALLEGRIA, CIAO

Rescue Shot è un grande giochino.

Questa affermazione che sembra contraddittoria vuol sottolineare due aspetti che invece convivono in quest'ultima realizzazione Namco. È sicuramente 'grande' nel senso che il divertimento che è in grado di regalare è tanto, e il gioco può diventare tranquillamente uno dei vostri preferiti. Ma è anche 'piccolo' nel senso che non ha molte pretese, non è serio e non può certo essere paragonato, come peso specifico, alle grandi

MUU MUU!

I buoni sentimenti che sprizzano dai microscolchi del CD di **Rescue Shot** mi riportano alla mente l'idillio di una corsa al tramonto su un prato (ciao Bi-Bi) ma anche la **muccola**, la mascotte di un sito vegano che non posso non consigliare a tutti coloro che hanno letto la recensione: l'indirizzo è <http://ananas.usr.dsi.unimi.it/~maresa/nvm/index.html>, e qui coloro che hanno apprezzato il gioco troveranno un sacco di cose interessanti. Parola di recensore indegno!



Le aree sono sempre ben colorate e, anche se graficamente non fanno gridare al miracolo, mantengono una certa piacevolezza estetica.

produzioni (come **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy**, **Tekken**). Insomma, non sottovalutate questa 'piccola peste' di **Rescue Shot** che, grazie alla simpatia e al divertimento, può diventare il successo dell'estate!



Resident Evil Survivor

DI **CHRISTIAN PETTINI**



A favore

- Si spara!
- Un modo nuovo di vedere Raccoon City
- Trama ben innestata all'interno della storia di *Resident Evil*

Contro

- Poco longevo
- Non difficile
- La tecnica di sparo doveva essere maggiormente premiata



finalmente arrivato in versione PAL lo shooter **Capcom** ambientato a Raccoon City. Finalmente **Bio Hazard** si chiama **Resident Evil**! Gettiamoci dunque senza indugio nella analisi di un prodotto che l'utenza PlayStation più smaliziata già conosce.

Prendete sei porzioni di Resident Evil, tre di Quake e due di Time Crisis. L'esplosiva miscela che otterrete è un first person shooter ambientato in Raccoon City e comandato tramite la pistola.



LE SEI PORZIONI DI RESIDENT EVIL...

Dopo aver inventato il primo 'picchiaduro moderno' con **Street Fighter**, Capcom ha tirato fuori un altro prodotto innovativo: **Resident Evil** è sicuramente l'avventura moderna più significativa e importante. **Capcom**, dopo aver inventato una storia, dei personaggi e insomma un 'mondo', sfrutta la sua invenzione come può. Al primo Resident Evil hanno fatto seguito due puntate: su Dreamcast c'è un **Code: Veronica** (a proposito, ciao briciolina!) che si aggancia



▲ I movimenti del protagonista sono sempre precisi e la libertà di azione è grande. Purtroppo manca lo strafe, che avrebbe semplificato l'azione... Poco male: così c'è più atmosfera, perché non possiamo vedere immediatamente cosa si nasconde dietro l'angolo.

alla serie sfruttandone e ampliandone la storia. Questo **Survivor** sfrutta anch'esso il mondo ideato dagli sceneggiatori Capcom per un gioco diverso. Come **Crash Bandicoot**, dopo tre platform, ha conosciuto un racing (che conosceva locazioni, personaggi e qualità dei tre prodotti precedenti), così **Resident Evil** vede oggi uno shooter che mantiene l'ambientazione (in Raccoon City) e riprende gli eventi ben noti conosciuti con le tre avventure già giocate.

PER UN MISERO PUNTICINO IN PIÙ

La versione PAL del **Survivor** di casa Capcom guadagna un punto in più rispetto a quella con gli occhi a mandorla. Questo accadimento numerico ha molte ragioni: la più importante di tutte è che la **localizzazione** per il mercato del vecchio continente permette di giocare tranquillamente sulle console europee. Il secondo movente che ha determinato questo famigerato punto in più discende direttamente dal primo: **Survivor PAL** è privo dell'idioma giapponese, ostico per la maggior parte dei videogiocatori Sony europei; questo fatto non è poi così importante perché, sebbene la versione giapponese fosse

piena di quei fottuti simboli orientali, la dinamica di gioco era accessibile a tutti e il parlato in inglese rendeva abbastanza chiara la storia all'utenza con l'orecchio che conosce la lingua. Il terzo e più significativo movente che ha spinto l'indegno censore ad aumentare il punteggio di un'unità risiede nel fatto che i giochi di importazione costano una volta e mezza (se il vostro rivenditore di fiducia è un benefattore) le versioni originali in formato europeo.

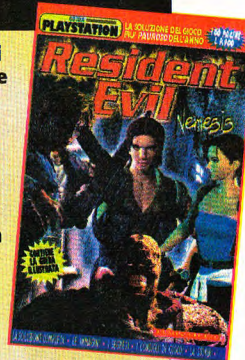


Planet Voto

86

IL CASO LETTERARIO DEL 2000

È uscito nelle migliori librerie e nelle edicole un libro della collana "Tempolibro", che contiene la soluzione guidata al terzo episodio di **Resident Evil**, quel **Nemesis** che tanto è piaciuto a tutti. Esattamente come ha fatto Alfredo con il libro dei giochi di calcio nella recensione di



ISS Pro Evolution, sfrutto uno spazio nella recensione di **Survivor** per consigliarvi CALDAMENTE l'acquisto di questo volume che spacca. Al suo interno, oltre alla soluzione arricchita da oltre **quattrocento** immagini, potrete trovare le soluzioni dei primi due episodi, un'introduzione al fenomeno Resident Evil, i trucchi per giocare, i personaggi del gioco e di tutta la serie, la storia che regge l'intera saga... Lo stile pulito, veloce ed elegante vi conquisterà; e altrimenti non potrebbe essere, dal momento che chi lo ha scritto è un gran figo, simpaticissimo (nonostante la romanità) e bellissimo; **MOOOOOOOLTO** più bello di quello che ha scritto il libro sui giochi di calcio. Un acquisto indispensabile, ottimo anche come regalo. Non fatevelo sfuggire!





▲ La chiazza di sangue sotto il cadavere del nemico indica inequivocabilmente che è morto. Come sempre, insomma...

... LE TRE DI QUAKE...

Survivor, si diceva subito, è uno spara e fuggi in prima persona. Pertanto, come in **Quake**, l'azione è inquadrata con gli occhi del protagonista che è libero di muoversi e spaziare all'interno di ambientazioni tridimensionali ricostruite con una buona grafica poligonale. Questa impostazione, ben nota agli utenti delle macchine **Intel**, è desueta per i videoplayers che si divertono con la dea grigia: infatti, tranne il più volte richiamato **Quake** e lo splendido **Medal of Honor**, gli sparatutto in prima persona si sono fatti desiderare abbastanza e, dopo i primi timidi tentativi (**Doom**, **Final Doom**, **Exhumed** e **Alien Trilogy**), non si è visto più nulla fino al Novembre del 1999, che peraltro è stato il mese più bello della mia vita.



▲ I colori cupi e grigi di Raccoon City, che abbiamo visto (e sofferto) nelle tre avventure, sono replicati con grande efficacia dalle texture di questo Survivor.

... E LE DUE PORZIONI DI TIME CRISIS!

Time Crisis è il gioco (diretta conversione dell'arcade da sala) che per primo ha portato la pistola, unita a un gameplay di qualità, nelle case che già ospitavano la PlayStation. Prima di esso, chi voleva divertirsi sparando doveva rivolgersi a ullidi prodotti tipo **Crypt Killer** di Konami. **Survivor** prende da **Time Crisis** proprio il device: i movimenti all'interno delle aree tridimensionali avvengono infatti sotto il comando della splendida **pistola Namco**. Ovviamente, quando si tratta di far fuori i nostri nemici (cioè che capiterà spesso, dal momento che questo è fondamentalmente uno shooter) punteremo contro di essi la nostra pistola! Un sogno finalmente si avvera: non più, come nelle tre avventure, vediamo il nostro personaggio che mira automaticamente, ma noi, con i nostri occhi (magia degli spara e fuggi in prima persona) vediamo i nostri nemici ai quali possiamo "sparare" impugnando il nostro bel pistolone!

HO PERSO LA MEMORIA

Nonostante il gioco sia ambientato nel mondo di **Resident Evil**, anzi proprio in **Raccoon City**, in questo gioco non incontriamo né i Redfield, né la Valentine (peccato, perché Jill poligonale secondo me meritava) né gli altri personaggi della serie. Siamo Nonvidicoci e abbiamo perso la memoria; con l'aiuto della nostra fidata pistola dobbiamo fuggire. Proseguendo nel gioco

raccoglieremo indizi che ci sveleranno piano piano chi siamo e che parte abbiamo nelle vicende che si svolgono intorno a noi e che adesso ci sembrano assurde.

RACCOON CITY NUN FA' LA STUPIDA STASERA, DAMME 'NA MANO A FAME DIVERIT'

A livello tecnico il gioco se la cava con eleganza. La grafica poligonale, che disegna la celeberrima città, presenta texture la cui tonalità richiama con efficacia i colori cupi e lividi che abbiamo conosciuto giocando le avventure. La **risoluzione** è adeguata, così come la velocità e la fluidità dei movimenti. La sezione audio svolge con grande efficacia il compito di creare una giusta atmosfera di tensione, con rumori, suoni e voci di grande effetto.



▲ Dovete essere abbastanza lesti a far fuoco sugli zombie; ma purtroppo il gioco non è molto gratificante, così che sparare alla testa o al busto sortirà lo stesso effetto, deprimendo un po' i giocatori più precisi al tiro...

AVVENTURA, AVVENTURA SEMPER

Tutti gli spara e fuggi in prima persona contengono qualche elemento di avventura (tipicamente: trova la chiave verde per aprire la porta verde). Questo **Survivor** non fa eccezione; e anzi, discendendo da tre avventure, ne assorbe lievemente la natura offrendo una dinamica di gioco non sempre arcade. Sebbene manchino enigmi spaccacervello, le fasi riflessive di esplorazione e ricerca hanno il loro peso, non fosse altro per dare modo alla trama di svilupparsi.

PAD O PISTOLA? QUESTO È IL PROBLEMA

Ovviamente è possibile giocare con il **pad**. I movimenti che si possono effettuare non sono molti; manca lo strafe, per esempio. Un gameplay non molto evoluto si adatta perfettamente a un sistema di controllo così semplice da poter essere controllato anche solo con la pistola. La risposta ai comandi è precisa e immediata; è molto agevole (più che in altri giochi analoghi) muovere il **mirino** con la croce direzionale del pad. Con la pistola la giocabilità e il divertimento aumentano, specialmente dopo aver preso una certa confidenza con il sistema di spostamento.



▲ Questo screen dimostra senza ombra di dubbio l'appartenenza alla serie: ogni volta che si cambia locazione, uno stacchetto animato commenta l'apertura di una porta o di un cancello, o ancora la discesa o la risalita di qualche tipo di scala.

PUOI PROVARE A UCCIDERMI, MA NON CI RIUSCIRAI PERCHÉ SONO PIÙ FORTE DI TE

Prendere la mira sugli **zombie** è decisamente piacevole; sfortunatamente l'esperienza del mero spara non è molto gratificante perché le reazioni dei nemici non sono molto curate e una raffinata ma impegnativa **tecnica di sparo** (puntuale alla testa dei nemici) non viene purtroppo gratificata. Comunque, **Resident Evil Survivor** è un gran bel gioco, un ottimo modo per usare il nostro bel pistolone che, dopo il letargo dei mesi invernali, torna felice e desideroso di sparare le proprie cartucce.



▲ La mappa è semplice e chiara e, nei rari casi in cui dovessimo trovarci in difficoltà, indicherà dove siamo stati e dove possiamo andare.

UNA STUPIDA STORIA

La trama dei **Resident Evil** ruota attorno a una losca azienda chimica che, nella città di **Raccoon City**, sviluppa indisturbata i suoi virus letali. Il peggiore di questi, il



cosiddetto **Virus G** (G come Gabriella...), sfugge al controllo della sicurezza e si diffonde in tutta la cittadina. Inseriti in questa vicenda ci sono diversi personaggi, che incontriamo nelle varie puntate del gioco e i cui fatti personali ci vengono svelati pian piano. Per esempio, in questo **Survivor** compare più volte il nome del **Dottor William Birkin**, l'inventore del virus. Le vicende vengono narrate tramite sequenze animate; la raccolta delle informazioni si ha invece tramite la scoperta di documenti (files, diari, rapporti) disseminati in tutta l'area di gioco. Anche qui ha una parte molto importante il ritrovamento di questi documenti, a dir poco per il fatto che il protagonista del gioco ha perduto la memoria e lo scopo dell'utente, assicurata la mera

sopravvivenza, è proprio quello di ricostruire il passato del nostro signor X.



Jimmy White's 2: Cueball

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

63

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 5

Sonora 6

Longevità 5

Originalità 6

A favore:

- Si può giocare sia al Pool, sia allo Snooker
- C'è l'editor per effettuare i colpi spettacolari

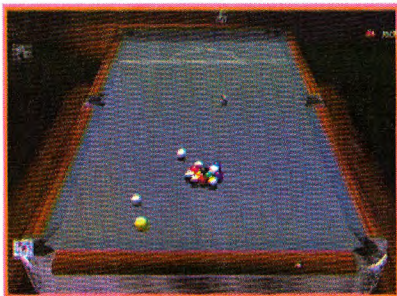
Contro:

- Grafica mediocre
- Fisica delle palle assolutamente irreali e ridicola
- Poco gestibile utilizzando il joypad



osa possiamo dire di un gioco di **biliardo** per PlayStation? Già la sua stessa esistenza dovrebbe spingere tutti noi appassionati della Dea Grigia a un'attenta riflessione.

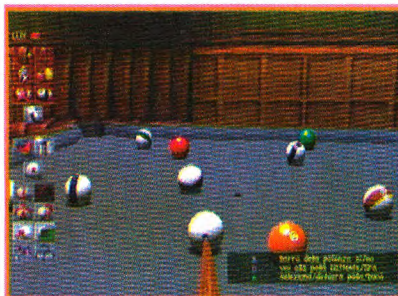
Personalmente ho un'idea piuttosto precisa su tutti questi simulatori di giochi 'atipici' (oltre al biliardo ci aggiungo le freccette, il bowling, il Risiko e compagnia bella...): come qualcuno possa preferire giocare con il joypad piuttosto che dal vivo, resta per me assolutamente un mistero. Ma il mondo è bello perché è vario, perciò "che si aprano le danze..."



▲ **Pool o Snooker? Decidete voi in quale modalità esibirvi. L'importante è non perdere di vista le palle...**

QUANTE PALLE!

Il menu delle opzioni permette di scegliere tra due specialità di gioco differenti: il **Pool** e lo **Snooker**. Questa scelta, ovviamente, influenza sostanzialmente la meccanica dell'azione visto che le due 'prove' sono molto diverse tra loro. Nel Pool vi troverete a giocare con due tipi di palle: quelle **monocrome** e quelle a **righe**. A seconda di quale tipo butterete in buca per primo, dovrete continuare a colpire quelle dello stesso stile fino a non farne restare nessuna sul tappeto verde. Lo Snooker, invece, è una specialità piuttosto particolare nella quale dovrete mandare in buca le biglie in un certo ordine: prima una rossa, poi una colorata, quindi un'altra rossa e così via. Questo gioco non è particolarmente diffuso in Italia ma gode di grandissimo seguito nei paesi anglosassoni. Probabilmente molti di voi



▲ **Sfido chiunque ad aver visto in passato un menu così colorato e lungo. Se vi piace...**

avrebbero preferito il classico gioco all'italiana, con tre palle e i birellini; purtroppo dovrete accontentarvi dei due proposti.

HO PERSO IL GESSETTO

Una volta scelta la specialità vi troverete a scontrarvi con diversi giocatori professionisti, in un'escalation che vi condurrà fino alla partita contro il maestro **Jimmy White**. La grafica di gioco non è nulla di particolare; certo, da un gioco del genere non si possono certo pretendere particolari effetti, ma il tutto lascia davvero l'amaro in bocca. Il giocatore avversario è rappresentato da una **stecca** sorretta da due guanti bianchi, mentre il tavolo e le biglie sono decisamente grezzi. La fisica comportamentale delle palle è veramente ridicola: manca qualsiasi tipo d'**attrito**, i rimbalzi sulle sponde sono poco credibili mentre gli scontri tra le bocce inverosimili. I giocatori controllati dal computer sono poi davvero infallibili, e durante le prime partite vi troverete ben presto sconfitti con differenze di punteggi abnormi. L'estrema precisione degli avversari, unita alla mediocrità della realizzazione, genera un notevole senso di frustrazione, anche perché prima di riuscire a eseguire un colpo minimamente spettacolare dovrete sudare le proverbiali sette camicie.

NON LO CONTROLLO

Questa difficoltà nell'esecuzione dei colpi è legata al cervelotico utilizzo del joypad e alla decina di funzioni che dovrete tenere sotto controllo prima di colpire la palla. Sulla sinistra, infatti, compare un **menu** grazie al quale potrete decidere davvero tutto: gli effetti, la forza, i giochi di sponda e perfino dichiarare quale biglia colpirete e utilizzare il **gessetto** per rifare la punta della stecca. Quest'estrema attenzione ai vari elementi che concorrono alla realizzazione di un buon colpo, che poi - lo ricordo - non si riflette nella gestione delle traiettorie e nella risposta delle varie sfere, potrebbe innervosire i meno pazienti. In sostanza **Jimmy White's 2** risulta un prodotto davvero mediocre, privo della necessaria qualità per farvi stare a casa davanti alla PlayStation piuttosto che andare al bar a

Un castello di palle

Come già detto, **Jimmy White's 2** consente di affrontare due discipline differenti: il **Pool** e lo **Snooker**. In entrambi i casi potrete fare esperienza nella sezione della pratica e poi lanciarsi in accese sfide contro i vari campioni controllati dal computer. Una volta sconfitti i vari avversari (sempre che la mediocrità del prodotto non vi abbia già fatto spegnere la console da diversi giorni...) potrete deliziarsi (?) con un simpatico editor di colpi che vi permetterà di posizionare le varie palle a piacimento e tentare i tiri più spettacolari ed emozionanti.

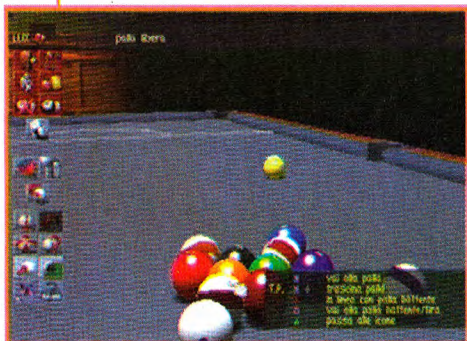


giocare su un vero panno verde con gli amici. Anzi, a pensarci bene, anche se il gioco fosse stato migliore la soluzione più piacevole sarebbe comunque stata quest'ultima!



▲ **Non c'è che dire: la grafica generale del gioco, seppur semplice, merita un voto decisamente positivo.**

La visuale di gioco cambia spesso, ma il risultato è sempre accettabile.



Missile Command

DI **CHRISTIAN PETTINI**



Missile Command è uno sparaspara degli anni '80; no, fine anni '70, forse... Questo la dice lunga sulla età del gameplay... E, come le altre riedizioni **Hasbro** che stanno caratterizzando questo periodo, si rivolge a chi ama i gameplay semplici come a chi ha amato i games dei tempi che furono...

COMANDA IL MISSILE

In **Missile Command** il giocatore è chiamato a difendere la Terra da una serie di attacchi esterni: gli alieni stanno per invadere il pianeta! La dinamica del gioco è dannatamente semplice: si sposta un **mirino** che deve colpire i corpi che gravano dall'alto. Per far questo, l'utente usa uno dei tre **Pod** (ovvero cannoni) dislocati a destra, al centro e a sinistra della base dello schermo. Tutti e tre i Pod hanno munizioni limitate e quindi troppi 'lisci', ovvero colpi andati a vuoto, possono causare gravi problemi... Infatti i corpi che cadono dall'alto sono inevitabilmente diretti verso le città che dobbiamo difendere; lo vedete dalle immagini, sulla parte inferiore dello schermo sono presenti gli edifici urbani che devono esser protetti.

E TI VENGO A SPARARE

La giocabilità è nel complesso buona. Con **Quadrato**, **X** e **Cerchio** si comanda il colpo con le postazioni rispettivamente di sinistra, di centro e di destra. I tasti direzionali (o, alternativamente, lo stick del grande Dual Shock) spostano il mirino. Tutto qua! Se può sembrarvi semplice, in effetti, lo è!! La versione PSX di **Missile Command** presenta due giochi in uno: la versione classica (pur graficamente riveduta) e una diciamo 'enhanced' che, grazie all'uso della grafica poligonale, è in grado di scrollare l'area. Piccola nota maliziosa: questa seconda modalità (che inaltera il gameplay ma

A questi tizi inespressivi è affidato il compito di difendere la Terra. Siamo nei pasticci!!



▲ **Un quadro avanzato. L'azione è molto ripetitiva, d'accordo, ma la varietà grafica non manca di certo.**



▲ **Fuoco sulla capitale! I tre pod sparano contro i corpi alieni che cadono dall'alto con la speranza di colpirli.**

offre una giocabilità deteriore) è stata chiamata 'ultima', improbabile traduzione dell'inglese **ultimate**. Continuiamo così, facciamoci del male...

ULTIMAMENTE STANNO ULTIMANDO LE ULTIME VERSIONI...

Entrambe le versioni sono graficamente 'tirate a lucido': la modalità classica è ricca di colori ed esplosioni, ma l'impianto grafico non modifica in nulla la sostanza del gameplay. Al contrario, l'ultima versione (ehr...) consente un movimento del

mirino all'interno di un'area tridimensionale e questo modifica leggermente la dinamica; non foss'altro per il fatto che genera alcune difficoltà di prospettiva derivanti dall'area completamente in **tre dimensioni**. Entrambe le versioni sono colorate e gradevoli, non fanno gridare al miracolo ma mantengono una funzionalità che sorregge degnamente il prodotto in questione.



▲ **La tridimensionalità dell'azione proposta dall'ultima versione è ben chiara, qui: lo schermo scrolla e voi troverete difficoltà a regolare la gittata dei colpi.**

Up...Up... Upgrade!

Al termine degli stage, se siete stati bravi, è possibile ricorrere agli ultimi ritrovati della ricerca tecnica e scientifica. È possibile aumentare il **raggio di esplosione** di ogni singolo missile, incrementarne la **velocità** e anche aumentare il **numero di missili** che ogni postazione può lanciare. Ma ci sono anche diversi tipi di missili: alcuni, una volta a mezz'aria, si dividono in due, tre o quattro; altri sono intelligenti ed inseguono il bersaglio più vicino; altri ancora generano **scudi protettivi** che difendono le installazioni terrestri e/o generano un **campo di difesa** che distrugge tutto in un'area determinata.



UN DIVERTIMENTO CLASSICAMENTE RIPETITIVO

La **giocabilità** è buona e immediata; l'ultima versione (aridajel!), come accennato, crea qualche difficoltà di interpretazione delle traiettorie degli oggetti da colpire che cadono dall'alto nonché di calcolo dei colpi. La **longevità** è la stessa dei prodotti analoghi. Godranno di questi remake tutti i videoplayer che accettano una dinamica di gioco molto ripetitiva, in cui l'elemento di varietà è dato dall'incremento della difficoltà e quello di sfida si basa invece sul punteggio. Alcune introduzioni arricchiscono la varietà dei colpi e delle possibilità, ma non hanno significative influenze sul gameplay. Per finire, diciamo che si tratta di un prodotto adeguato e ben confezionato, ma che poco può interessare la fascia di utenza che, quando chiede prodotti dell'ultima (hi! hi! hi!) generazione, si rivolge non solo alla grafica poligonale ma anche ai gameplay ricchi ed evoluti.

Planet Voto

63

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 5

Gameplay 6

Sonoro 5

Longevità 7

Originalità 6

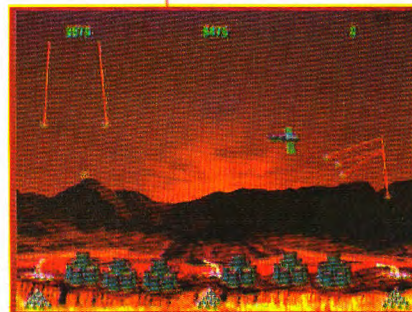
A favore:

- Giocabile
- I bonus e il punteggio aumentano (lievemente) l'interesse

Contro:

- Gameplay antiquato
- La versione poligonale è ingiocabile
- La traduzione in italiano fa ridere... ma forse è un pregio...!

Sotto un cielo rosso fuoco si combatte una guerra per difendere l'umanità... Tutto quanto ha un sapore molto 'già visto, già visti...'



Worms Armageddon

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Suono 6

Longevità 7

Originalità 7

A favore:

- È Worms!!!
- Nuove armi aggiuntive
- Adatto a tutti
- Multiplayer veramente cattivo

Contro:

- Da vedere non è propriamente spettacolare
- Da soli è un po' noioso
- A volte è difficile

Punto di forza del gioco rimane sempre e comunque un sottile umorismo che contribuisce a rendere le battaglie molto divertenti.



I giochi strani ne sono usciti parecchi negli ultimi cinque anni, sia sulla Play che su altre piattaforme. Fra i più stravaganti in assoluto, **Worms** merita un posto d'onore, visto che oltre a uscire completamente dai canoni del classico videogame, risulta essere dannatamente coinvolgente. Strategia?? Rompicapo?? RPG?? Mah... il segreto di **Worms** sta proprio nel non poter essere classificato così facilmente, rendendolo unico nel suo genere.

LOMBRICHI E AFFINI

Il primo episodio della serie è comparso a brevissima distanza dapprima su Saturn (se non mi ricordo male...) e solo successivamente su PlayStation. All'inizio il titolo del **Team 17** passò inosservato, dato che in piena rivoluzione videoludica interessavano prodotti votati più che altro a un impatto visivo spettacolare. Invece, dopo poco tempo **Worms** si impose all'attenzione di tutti per la sua semplicità e la sua immediatezza, che lo rendevano adatto un po' a grandi e piccini. Se a tutto ciò aggiungete una giocabilità accattivante e una modalità **multiplayer** devastante... Ora, dopo un paio di edizioni rivedute e corrette, vede la luce questo **Worms Armageddon** che, in teoria, dovrebbe essere la versione definitiva (certo... certo...). Le novità non mancano soprattutto a livello di **armamentario** che, diciamo così,



Man mano che completerete dei livelli, salirà anche il vostro grado di soldato, sbloccandone sempre di nuovi.



La posizione strategica dei vostri vermetti sarà la cosa più importante da tenere conto, una volta iniziata la partita.

turno un movimento del suo 'soldato' e un attacco a un verme avversario. Se andrà a buon fine, buon per lui, altrimenti un attacco spregiudicato esporrà il vostro vermino a una **contromossa** spietata. Grossa rilevanza è stata data alla componente strategica, che obbligherà il giocatore a ponderare e soppesare ogni movimento. Un **countdown** automatico scanderà però il tempo rimanente, in modo da dare un limite agli utenti troppo prolissi. A tempo scaduto il computer opererà per voi, qualsiasi sia la mossa selezionata.

NON SOLO ESCHÉ DA PESCA...

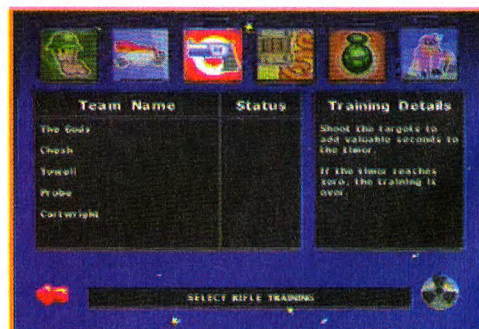
La serie di **Worms**, come già accennato, non è propriamente dedicata a chi cerca, nelle console di nuova generazione, un titolo molto bello da vedere e con effetti speciali. Il fulcro del gioco non sta certo nella sua realizzazione tecnica (che comunque non presenta bug o brutture...), ma nella sua **giocabilità**. Chi conosce la serie e magari ha già affrontato qualche episodio, potrebbe prendere in considerazione quest'ultima uscita solo se aveva

Scusa, non è meglio in quattro??

Il massimo della goduria è rappresentato dalla possibilità di poter giocare fino a **quattro giocatori contemporaneamente**. Sfruttando il sistema di gioco a turni, infatti, **Worms Armageddon** vi metterà in condizioni di poter sfidare altri tre amici in battaglie all'ultimo sangue e con un solo joystick. Naturalmente è prevista anche la possibilità di potere 'unirsi' in Team, creando delle spassosissime guerre due contro due.



trovato molto divertenti le precedenti versioni. Chi, invece, non ha nessun episodio e ha poche pretese a livello grafico, potrà trovare estremamente interessante **Worms Armageddon**, anche in virtù del fatto che possiamo tranquillamente indicarlo come il migliore e più completo della serie. D'altro canto, per gli utenti che fanno della spettacolarità grafica il loro credo, questo non è sicuramente il gioco 'della vita'.



Una comoda sezione di training ci permetterà di apprendere l'uso delle moltissime armi presenti nel gioco.



Spin Jam

DI **ALFREDO DELMONACO**



Planet Voto

80

Con l'invasione di titoli quali **Bust A Move** o **Puzzle Fighter** si è scoperto che sono molti i fan che gradiscono i giochi strizzacervelli. Personalmente non ci vado pazzo, ma dato che suddetti giochi vanno per la maggiore presso il pubblico femminile (... vero Catherine??), mi sembra doveroso allora darci quantomeno un'occhiata....

SPARAPALLE A RIPETIZIONE

No, non sto parlando di qualche bugiardo megagalattico, ma di quello che dovrete fare in questo gioco. Con giudizio, certo; con cognizione, sicuramente, ma sempre di sparare palle si tratta... La costruzione di **Spin Jam** è molto semplice nella sua complessità (chiaro, no?): praticamente, lo scopo del gioco sarà quello di accostare almeno **tre palle dello stesso colore**, per eliminarle dallo schermo o, in caso stiate giocando in doppio, di rifilarle all'avversario. E fino a qui niente di nuovo,



I personaggi del gioco sono realizzati in maniera molto colorata e in pieno stile Pokémon.

direte voi (e in effetti...). Al centro dello schermo, anziché il soffitto che man mano si abbassa tipo **Pop'n Pop**, provate a immaginare un **fiore** enorme con pistillo e petali compresi. Al centro di questo fiore avremo una serie di ingranaggi, il cui fulcro sarà l'ingranaggio più grosso e il perno su cui appoggiare tutte le palle. Potrete muovere suddetto centro a vostro piacimento, in modo da poter disporre le sfere colorate come meglio crediate. Avrete due utilizzi per le vostre sfere colorate: o decidete di unire **tre o più palle dello stesso colore** ed eliminarle facendole esplodere (e facendo posto ad altre sfere colorate) o, più importante ai fini del gioco, potrete utilizzare la loro esplosione per poter mandare le sfere dalla parte opposta all'interno del **petalo** dello stesso colore. Se riuscirete a mandare la palla nel petalo corrispondente, quest'ultimo appassirà. Una volta fatti appassire tutti i petali avrete completato il livello.

FOSSE COSÌ SEMPLICE...

Questo, a grandi linee, il sistema di gioco. Naturalmente saranno presenti (in abbondanza a dire il vero...) **bonus** e **armi speciali**, che vi 'aiuteranno' o vi complicheranno la vita. Di certo non ci metterete molto ad apprendere il sistema di gioco, complice anche un'immediatezza eccezionale, tipica fra l'altro del genere. Poco importa quindi se la grafica non è spaventosamente definita o se non ci siano ambientazioni alla Tekken. Lo **stile grafico** del gioco, imperniato profondamente sui personaggi simili ai Pokaemon, si azzecca perfettamente con lo stile di

M'ama non m'ama

Per poter assegnare ogni palla al suo **petalo** d'appartenenza, dovrete cercare di catapultare le sfere nella direzione voluta. Per far questo, bisognerà innescare un'**esplosione** raggranellando tre o più sfere contemporaneamente che, appunto esplodendo, spediscono le palle dentro ai petali. Troppo complicato?? Nahhhhh, dopo un paio di partite già sparerete come dei provetti Spin Jammers...



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica										
Gameplay										
Sonoro										
Longevità										
Originalità										

A favore:

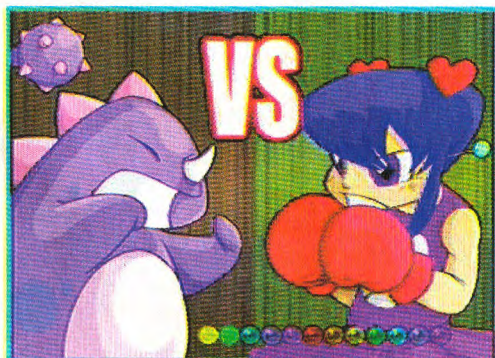
- Piacerà sicuramente ai fan del genere
- Grafica colorata e divertente
- Immediato
- Originale quanto basta

Contro:

- Da soli dopo un po' stufa
- Poco adatto a chi predilige l'azione pura
- Un po' ripetitivo



Il multiplayer è, come al solito, affidato a uno split screen verticale. Forse questo tipo di gioco è l'unico che beneficia di questo sistema...



Il meglio di sé il gioco lo dà nella modalità a due giocatori, dove potrete ingaggiare sfide infinite.



Nei livelli avanzati sarà sempre più difficile assegnare le sfere al petalo di appartenenza.

Victory Boxing Challenge

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 6

Sonoro 6

Longevità 7

Originalità 5

A favore:

- Facile e poco stressante
- Modalità Carriera di discreto interesse

Contro:

- Graficamente schifoso
- Noioso e poco vario

Le due barre in basso indicano la forza e la resistenza; finite quelle, potete dire addio alle possibilità di vittoria!



VC colpisce ancora, e lo fa con il pugno duro dei pugili dell'ultima release targata **Victory Boxing!** Saliemo ancora una volta sul ring nel tentativo di mandare al tappeto quei bestioni tutti muscoli, sfruttando la nostra potenza, agilità, velocità, astuzia, tecnica... seee, e chi siamo, Cassius Clay? Beh, no, però possiamo provare a reincarnarlo a livello digitale.

PUGNI AMARI

Il voto che leggete vi risparmia illusioni da far crollare con amare rivelazioni. E allora diciamolo subito: il gioco è brutto. Non ha subito miglioramenti da quando Alfredo lo provò (era Marzo) e i difetti evidenziati in sede di Prima Impressione sono decisamente, dolorosamente confermati. Il gioco non è una simulazione e quindi va in diretta concorrenza con **Ready to Rumble**, una sorta di picchiaduro con i pugili che garantiva però un divertimento davvero notevolissimo.

MA CHI C'È SUL RING,

UN DELFINO IN CALZONCINI?

Sul ring, i movimenti dei pugili sono ridicoli, lenti e irrealistici; il bello del poligono è che dà la possibilità di modellare corpi realistici e di conferir loro dei movimenti fluidi e puliti. Ma se i programmatori non sono in grado di sfruttare questa possibilità, allora non serve a niente... I colpi che le due figure tridimensionali si scambiano, infatti, sono poco continui, scattosi,



▲ Nel gioco non mancano i numeri e i parametri relativi ai pugili: velocità, potenza, resistenza... e sono ben resi una volta che si sale sul ring. Prima di ogni incontro, la schermata di caricamento li illustra con chiarezza.



◀ La telecamera si muove con efficacia, consentendo sempre un combattimento chiaro ma dando anche un pizzico di spettacolarità all'azione; non guasta mai, anzi.

lenti e irrealistici: sembrano due otarie che si colpiscono con le loro pinne, e non credo che fosse questa l'intenzione degli sviluppatori. Anche il resto della grafica lascia a desiderare: le texture sono povere e poco definite e la risoluzione è bassina.

IL DIVERTIMENTO C'È? SEEE, COL QUASI...!!!

Sul piano della giocabilità, **Victory Boxing Challenge** conferma il triste che ha dimostrato nel settore grafico; i comandi impartiti da un pad tuttavia intelligentemente sfruttati rispondono con un certo ritardo e anche con una netta imprecisione. La sensazione di colpire non è resa con efficacia. Inoltre, il motore che gestisce i combattimenti fa ridere: non vi è nessuna possibilità di impostare una tattica, di adottare uno stile di combattimento... Insomma, anche sul piano della giocabilità e del gameplay non ci siamo proprio.

LASCIATELO DOVE STA, CHE STA BENE LÌ

Le opzioni offerte sono canoniche: c'è una modalità **Esibizione** che permette di salire sul ring e combattere senza tanti patemi, e c'è una modalità **Carriera** in cui dobbiamo portare alla conquista del titolo un pugile da noi creato o preso dal lotto di quelli esistenti, che comunque sono tutti di fantasia mancando la licenza per sfruttare i nomi realmente esistenti. La dinamica degli scontri è la stessa e le fasi di gestione del pugile, quando non si combatte, sono misere: c'è solo un tipo di **allenamento** che permette al giocatore di impratichirsi con i combattimenti piuttosto che permettere al pugile creato di diventare più forte, veloce ed efficace.

I colpi effettuabili

Il pad è sfruttato in maniera ingegnosa. I quattro tasti comandano i colpi: **Triangolo** e **Cerchio** sono relativi al braccio destro, mentre **Quadrato** e **X** muovono quello sinistro. Inoltre, i primi (**Triangolo** e **Quadrato**) sferrano una crocca diretta al volto o comunque alla parte superiore del corpo, mentre **X** e **Cerchio** (ovviamente con le mani rispettivamente sinistra e destra) tirano la stecca verso il corpo dell'avversario. I **dorsali di sinistra** permettono di difendere la parte superiore o quella inferiore del corpo, mentre i **dorsali di destra** consentono al pugile controllato di effettuare una schivata. Le mosse a disposizione sono molte, ma il pessimo sviluppo del motore di gioco non consente di sfruttarle con un certo metodo.



▲ I movimenti sono ridicoli, assolutamente irrealistici e bruttissimi da vedere. Eppoi, all'interno del gioco, non sono affatto efficaci per via di una risposta ai comandi assolutamente scarsa.

ALTRI CAZZOTTI

Due giochi di boxe contendono a questo **Victory Boxing Challenge** la palma di miglior titolo dedicato al mondo del pugilato: **Ready to Rumble** e **Knockout Kings 2000**. Il primo è uno sportivo tecnico ma dall'impostazione arcade (prova ne sia anche il carattere della realizzazione, che lo avvicina a un picchiaduro umoristico!); è molto divertente ed è il più

diretto (e pericoloso) concorrente di questo **Victory Boxing Challenge**. Il secondo è una simulazione, e infatti offre i pugili reali, ognuno con il suo aspetto e il suo stile. I due titoli, seppur diversi, sono sullo stesso piano qualitativo dal punto di vista della giocabilità e della cura... un livello che questo **Victory Boxing Challenge** si sogna, purtroppo per lui.

BUON PRO SI FACCIA

Nel gioco è presente un **editor** di pugile; creato il nostro Pro, potremo tentare con lui la scalata al titolo mondiale. La fase di costruzione è blanda e povera e le possibilità di creare sono decisamente ridotte; siamo lontani da quel capolavoro di editor di cui è capace il **WWF Attitude** di casa Acclaim, purtroppo... Le possibilità di customizzazione riguardano solo le abilità del pugile, dal momento che la stazza si sceglie decidendo il volto del pugile.

Grudge Warriors

DI **CHRISTIAN PETTINI**

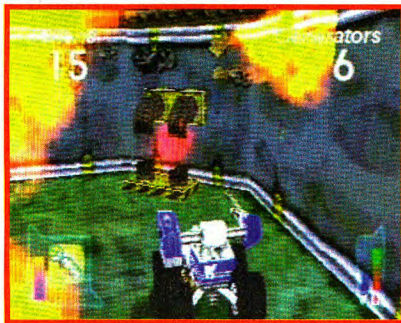


In effetti, il divertimento offerto dai cosiddetti **Shooter stradali** è tanto; il genere (ricompreso nel più grande settore degli spara-e-fuggi) è nato proprio sulla PlayStation con **Twisted Metal**.

In questo genere di giochi, il gameplay prevede scontri a fuoco tra mezzi chiusi all'interno di arene tridimensionali. Gli ingredienti principali sono: armi esagerate, esplosioni grosse e cattive, velocità, violenza... e da questi automaticamente discendono il coinvolgimento, l'adrenalina, la soddisfazione di colpire qualcuno alle spalle o dopo un appostamento.

GRUNGE WARRIORS

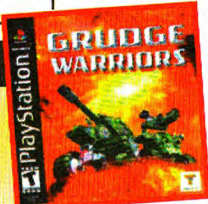
Grudge Warriors si ispira in modo non fastidioso agli altri shooter stradali. Sviluppa una trama che giustifica gli scontri: alcune bande si combattono per il solito dominio planetario e il compito del giocatore è di controllarne una per impedire che il **Lord del Crimine** (uno che mi sta simpatico per principio), assimilando le altre, predomini incontrastato. Le bande si sono installate su basi organizzate in modo tale da essere autosufficienti. Nel gioco, il player, arrivato sull'installazione, dovrà distruggerne la rete di generatori; complementariamente, dovrà raccogliere i **gettoni** (ce ne sono **20** per ogni isola) che potrà sfruttare per upgradare il proprio mezzo ma dovrà anche scovare e distruggere il droide che ivi si sta allestendo per impedire che cada nelle mani del simpatico Lord del Crimine.



▲ *Le esplosioni non sono belle come potreste pensare: gli effetti di luce che le accompagnano sono infatti molto rozzi.*

MIRA, CANÀ

Il cannone di cui è dotato il nostro mezzo spara mirando automaticamente il bersaglio; ma è possibile switchare per mirare manualmente e scegliere così il nemico su cui aprire il fuoco. La **mira** manuale, ovviamente, è più impegnativa ma dà anche molte soddisfazioni in più, rendendo il gioco più tecnico e avvincente. Dopo aver preso un po' le misure agli avversari (nel senso di aver capito come muovono e come sparano), provate pure a passare a una modalità manuale, che garantisce senz'altro maggiori soddisfazioni.



▲ *Arrivate sull'isola tramite un trasporto che provvederà a voi anche nella malaugurata ipotesi che finiate in acqua.*

JUDGE WARRIORS

A livello grafico, **Grudge Warriors** si segnala per la semplicità degli elementi: le texture sono poco ispirate e approssimative e le isole sono troppo simili fra loro. La **telecamera**, poi, pur fluida e veloce, effettua fastidiosi cambi di profondità e quindi vedrete il vostro veicolo o la pista allontanarsi e avvicinarsi; questo confonderà le idee circa i movimenti che si stanno effettuando. La conformazione delle isole è interessante: rampe, scale, tunnel e cunicoli, dislivelli e raccordi, infatti, costituiscono senz'altro il maggior pregio del gioco. E inoltre, questo elemento ha pesanti riscontri positivi sul fronte della dinamica del gioco, arricchendola di elementi strategici di sicuro interesse.

RIDGE WARRIORS

Il gameplay di **Grudge Warriors** è classicamente shoot'em up. Il mezzo si muove sull'isola affrontando gli altri avversari nel tentativo di raggiungere i molteplici fini esposti nel paragrafo precedente. La giocabilità è un po' incerta per colpa dei difetti grafici; soprattutto il **movimento della telecamera** confonde il giocatore che, per rendersi conto dei movimenti effettuati e che deve effettuare, perde quegli attimi infinitamente piccoli ma infinitamente preziosi per primeggiare sugli avversari. Ma la risposta ai comandi è pronta e sufficientemente precisa.

SPUDGE WARRIORS

La **longevità** è buona; la varietà nella conformazione delle isole comporta che l'azione di gioco sia sempre leggermente differente ma sempre interessante. Il **gameplay** veloce e vincente può coinvolgere il giocatore che è in grado di tollerare i difetti grafici che, soprattutto per quanto attiene la gestione della telecamera, rovinano un po' la godibilità dell'azione. Sì, gli appassionati dovrebbero dargli almeno un'occhiata.

Tipi dal cuore duro

Uno degli ingredienti su cui maggiormente punta questo tipo di giochi è costituito dai mezzi/personaggi che è possibile scegliere; **Grudge Warriors** non si sottrae a questa regola, presentando una serie di sfolati cafoni ed esagerati. **CHROME DIMENSION** - Elettricisti affatto timorosi della morte, dispongono di un veicolo forte e resistente seppur molto lento.

FREESTYLE A'S - Agili e veloci, si sono formati alle scuole statunitensi dei Dragster **SLICK RUNNERS** - Sono ex dipendenti di compagnie petrolifere e dispongono di mezzi forti, resistenti e molto ben armati.

DEATH CORPS - Sono ex soldati su cui pendono condanne della Corte Marziale; le vetture di questi lord inglesi sono veloci e letali.

H2SO4 - Sono punk organizzati da uno scienziato che ha creato uno dei veicoli più pericolosi della storia.

DIEK SQUAD - Ex operai del settore edile, la loro vettura è ispirata alle macchine da lavoro tipiche di quel settore. Sono mezzi robusti ma armati in modo grossolano.

PYROMANIACS - Amano il fuoco e lo utilizzano come arma.

ROBOTECH - Gruppo di androidi le cui armi sono il massimo nel campo della tecnologia.

NORSE FORCE 5 - Sono guerrieri vichinghi e si destreggiano bene sulle isole ghiacciate. Hanno una natura barbarica.

DISCIPLES OF POG - Per far parte di questo clan è necessario aver trascorso almeno cinque anni in un manicomio criminale. Sono assolutamente pazzi, potrebbero (ma solo forse) affrontare uno scontro con i redattori di Media Group... Dopo questa sfilata di lerciume, il mio pensiero va ai cuoricini di Bi-Bi. Li abbraccio e li bacio.



▲ *Un pazzo zoom sul nostro mezzo. La telecamera impazzisce spesso, rovinando la compulsività dell'azione.*

Planet Voto



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 5

Gameplay 7

Sonoro 6

Longevità 6

Originalità 6

A favore:

- Design originale delle aree di scontro
- Veloce e furioso

Contro:

- La telecamera spesso imbruttisce e non si capisce più niente
- Vi sparano da tutte le parti e la confusione è tanta

Vagrant Story

DI **CHRISTIAN PETTINI**



meraviglie che il materiale in nostro possesso sembra confermare appieno! **Vagrant Story** è una delle avventure più belle, curate e coinvolgenti che abbia mai visto in vita mia! E vi assicuro che probabilmente conosco tutti i giochi simili, dal momento che sono un vero appassionato di 'emotion games' e che la mia privilegiata posizione di recensore mi ha permesso di visionarli praticamente tutti quanti.

Annunciato da diverso tempo, ormai, è in dirittura d'arrivo uno dei progetti più ambiziosi di Square. La softhouse nipponica si lancia nel settore delle avventure grafiche con un gioco che promette meraviglie...

LA STORIA DI UNA PASTICCA MAGICA PER CURARE L'IMPOTENZA MASCHILE

La storia che regge quest'ultima fatica **Square** ruota attorno a una città, **Lea Monde**, costruita in tempi lontani dal mago **Mullenkamp**. Splendente e imponente alla nascita, la città venne abbandonata a se stessa per colpa di un terribile **terremoto** (scoppiato venticinque anni prima del periodo in cui è ambientato il gioco) e lacerata da una lotta continua per la supremazia.



▲ Le espressioni facciali sono arricchite da texture animate che replicano i movimenti di occhi e bocca. Mai su PSX si erano viste animazioni del viso tanto dettagliate e realistiche!

In **Vagrant Story** voi siete chiamati a interpretare **Ashley Riot**, un Riskbreaker (un agente segreto, insomma), e fate parte dei **Cavalieri della Pace di Valendia** (VKP). Siete alla ricerca di **Sydney Losstarot**, il principale colpevole dell'assedio del palazzo del Duca Bardorba. Proprio per cercare il cattivone, entrate nella città di Lea Monde e, come in **Silent Hill**, trovate mostri e zombie dappertutto. Cominciate a capire che anche dietro tutto questo casino devono esserci le zampacce di Sydney, senza sapere che il culto di **Mullenkamp**, il Consiglio e i VKP stessi fanno parte dello stesso disegno... Il medioevo disegnato da **Square** è ambientato in Europa e ha un 'sapore' abbastanza insolito, pieno di tecnologia e di magia...



▲ I dialoghi hanno una parte molto importante: spesso, dai colloqui tra due personaggi si scoprono le verità più semplici e più importanti, che dovete cercare di non dimenticare mai...

VIAGRANT STORY: LA SAGA DELL'EREZIONE RICONQUISTATA

La storia è un'avventura grafica; i fondali sono tridimensionali e calcolati in tempo reale, come quelli di **Silent Hill** e **Dino Crisis**, per intenderci. Ma a differenza di quelli, in **Vagrant Story** è particolarmente approfondita la sezione 'cinematografica', ricordando, da questo punto di vista, l'impostazione di **Metal Gear**.



VIAGRANT, PER AVERE ANCHE UNA BELLA GRAFICONA...
Graficamente **Vagrant Story**

presenta uno degli engine più convincenti mai visti sulla PSX. Non mancano gustosissimi, spettacolarissimi (si dirà?) effetti di **motion blur**, e grande cura è riposta nelle animazioni della bocca e degli occhi di tutti i personaggi! Tutte le diverse ambientazioni sono veramente impressionanti: le texture non si deformano mai neanche a pagarle, e mantengono sempre una definizione assurda che non conosce praticamente mai il tanto famigerato 'effetto



▲ I tagli della telecamera danno sempre un certo rilievo cinematografico, e in 'quadri' come questi i personaggi si lasciano andare e fanno rivelazioni circa i loro pensieri più autentici e sinceri.

Solid e la sua combinazione perfetta di fasi di gioco, di dialogo e fasi non interattive (per mezzo delle quali la trama trova un efficace modo per dipanarsi).

NON ESAGERARE COL VIAGRANT O TI IRRIGIDIRAI TROPPO

Una parte molto importante è ovviamente occupata dai **combattimenti**. Si combatte utilizzando un sistema simile a quello visto nel primo episodio di **Parasite Eve**, che è un buon compromesso tra la strategia e la funzionalità arcade; maggiori dettagli sono illustrati in un box. I combattimenti avvengono ovviamente per mezzo di **magie** (gestite tramite comodi e chiari menu) e di **armi**, che però hanno una determinata resistenza, finita la quale... potrete dire addio alla vostra preziosa compagna di battaglia! Gli scontri non avvengono in modo casuale (come in **Final Fantasy**, per esempio) per la gioia di quelli che si sono tanto stressati con diecimila miliardi di combattimenti indesiderati.

UN ALTRO CAPOLAVORO STA ARRIVANDO



Square sta per pubblicare **Front Mission 3**, un gioco strategico che mette il giocatore al comando di un gruppo di mech. La struttura si basa sul combattimento a turni. Tutto è molto curato: prima di ogni combattimento è possibile gestire ogni parte del mezzo (acquistando nuovi pezzi e nuove armi, oppure potenziando quelli esistenti). Anche la storia che fa da supporto alle battaglie lascia costantemente il giocatore col fiato sospeso. Il teatro delle battaglie sono ampie zone rappresentate con visuale a tre quarti, ambientate in una serie di locazioni sempre diverse: colline, città, fattorie, porti, ponti, fabbriche. La sensazione di pesantezza dei giganteschi esoscheletri metallici è perfettamente realizzata: graficamente **Front Mission 3** è sbalorditivo. A parte lievi difetti di correzione prospettiva e **bad clipping**, il lavoro è impressionante: la varietà delle texture è clamorosa e i mech sono dettagliatissimi.



Nel gioco può accadere che i personaggi non giocatori vi diano degli utili e saggi consigli, che vi converrà ascoltare con attenzione e seguire al più presto!

pixellazione'. Tutte le scene del gioco, come si diceva, sono realizzate in **tempo reale**; il tutto senza sacrificare la risoluzione (che infatti è alta) né gli effetti di luce e di illuminazione in genere (che sono tra i migliori mai visti su PlayStation).

Spesso le rivelazioni dei personaggi controllati dal computer vi lasceranno di sasso. Ma non stupitevi: in una città dominata dalla magia nessuna verità è assoluta...



VIAGRANT VI PERMETTE UN'ESPERIENZA SENSORIALE BREVISSIMA MA MOLTO MOLTO INTENSA

Insomma, **Vagrant Story** si presenta come il gioco più turgido della storia della PlayStation; la trama e la realizzazione tecnica lo candidano come la migliore avventura di sempre. L'unico appunto che si può muovere a sirtanta coinvolgente meraviglia è che sembra un po' **corta**: si parla di sole sei ore di gioco che, francamente, fanno di Vagrant Story un'esperienza molto intensa ma anche molto breve...

CHI SPEZZA LA NOSTRA SPADA SE LE DIAMO DEL RINVIGORENTE VIAGRANT?

I combattimenti, si diceva, ricordano quelli di **Parasite Eve**, che presentano un gustoso mix di azione e strategia; ma, differentemente da quelli, questa volta per



portare a termine un attacco non dovete aspettare che le **barre si carichino**. Una volta entrati in contatto con un nemico, un **menu a scomparsa** (ma in questa preview il menu è una schermata fissa) indica tutte le parti del corpo del vostro avversario e starà a voi decidere quale arto colpire



nonché con quale tecnica o magia. Ogni parte del corpo (del nemico e, purtroppo, anche vostro) è vulnerabile; realisticamente, ogni arto ha un compito specifico. Infatti, se un nemico tiene in mano una spada e voi la colpite, ebbene la spada cadrà e avrete più possibilità di sopraffare il vostro avversario. Ovviamente, questo discorso vale anche per i mostri che andate ad affrontare... E c'è anche un valore numerico denominato **risk** che permette di sapere quanto siete concentrati, e quindi con quanta efficacia potete portare a termine un determinato attacco.

BESTIONI TURGIDI, IL COSIDDETTO 'EFFETTO VIAGRANT'...

Il campionario di nemici presenti in **Vagrant** è molto vasto e ricorda quello di **Nightmare Creatures** per l'orrore e la ripugnanza proposte; gli avversari che incontreremo possono essere efficacemente divisi in:



Demoni - Venuti dalle più basse profondità dell'inferno, sono molto resistenti agli attacchi psichici e

magici. Sono intelligenti e costituiscono dei temibili avversari grazie a una abilità che gli permette di creare mostri di altre razze minori. Rompetegli le ossa a furia di attacchi e magie molto potenti, e vedrete che non vi daranno più fastidio.



Umani - Questi mostri dall'aspetto umanoide hanno la capacità di utilizzare armi, alcuni

addirittura la magia, ma mai a livelli alti. Non hanno abilità speciali e, stando sempre attenti, si possono eliminare con non troppo patema d'animo.



Phantom - Sono le anime delle persone che non riescono a riposare in eterno; capaci di utilizzare magie potentissime, sono deboli nel combattimento corpo a corpo, ma

attaccarle da vicino non è sempre consigliabile... Controbattete con l'uso della vostra magia



Animali - Simili ad animali in tutto e per tutto... tranne per la loro forza e velocità sovrumane.



Draghi - Sono forse i mostri più bilanciati. Ottima intelligenza e fantastici skill d'attacco rendono questa razza di esseri veramente temibile. Tostissimi da combattere, fate attenzione...



Potenzialità

93

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

- **Silent Hill** (per l'atmosfera), **Chronicles of the Sword** (per l'ambientazione medievale), **Juggernaut** (per il vero orrore)

Ha qualcosa in più di:

- È più coinvolgente di quasi tutte le avventure che avete giocato

Ha qualcosa in meno di:

- **Dino Crisis** e **Metal Gear Solid** (l'attualità dell'ambientazione), **Silent Hill** (la paura che cresce dentro l'utente)



PRIMA IMPRESSIONE

Grind Session

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



a domanda che mi è stata posta da un amico è esemplare: 'Ale, ma perché stanno uscendo così tanti giochi di skateboard?'.

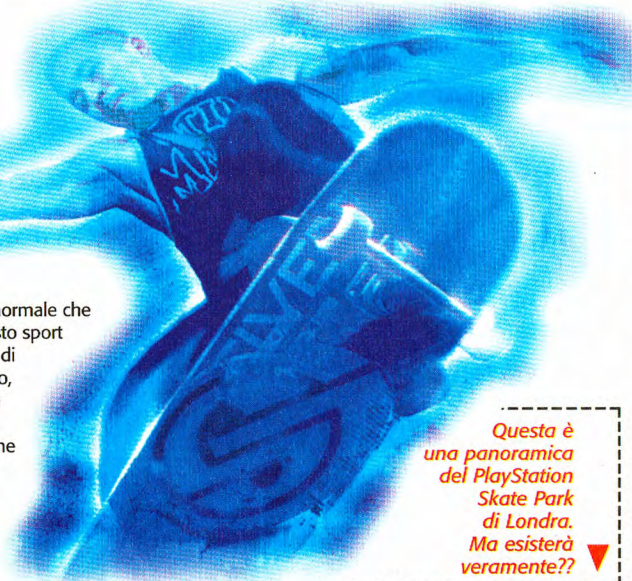
Il suo stupore è più che giustificato, soprattutto se si pensa che in Italia un sport come lo **skateboard** non ha mai

Il primo SERIO pretendente al trono di skate-game detenuto da Tony Hawk's Pro Skateboarding. Numerose modalità di gioco, un buon frame e tanto, tanto street-feeling. Brava Shaba Games!

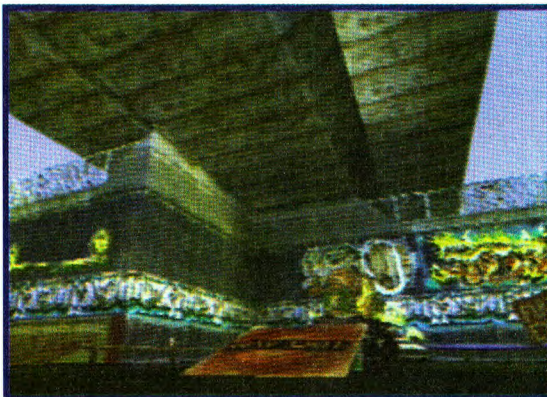
goduto della rilevanza che ha oltreoceano. La street-culture che la tavola a rotelle rappresenta, nell'italico stivale non è altro che un fenomeno di nicchia, benché in lenta ma costante crescita. Tutto questo quando in America ha superato lo status di 'fenomeno di massa' da oltre vent'anni ed è ormai un lifestyle a tutti gli effetti. Come ho avuto occasione di ripetere più volte, la figura dello skater si identifica perfettamente con quella del giocatore

PlayStation ed è più che normale che i giochi a questo sport dedicati siano di sicuro successo, ovviamente se sviluppati in maniera più che ottimale. È il caso del 'fenomeno' **Tony Hawk's**, che in

poco tempo ha saputo stregare skater e non skater, appassionati di giochi di automobilismo come i patiti dei giochi di pesca. Il motivo è principalmente uno, cioè che Tony Hawk's è un gioco pressoché perfetto, laddove 'gioco' ha un'accezione totale del termine, cioè un prodotto mirato a divertire chi lo usa, in maniera veloce e avvincente, indipendentemente dai contenuti trattati. Naturale quindi che molte software house abbiano deciso di cavalcare l'onda del successo di Tony Hawk's. **Street Skater 2** è il seguito del primo gioco di skateboard per PlayStation, e **Thrasher** beneficia del patrocinio della rivista omonima, il più grande punto di riferimento per gli skater nell'ambito della carta stampata. I molti riferimenti di questi giochi al mondo dello skateboard sono il piede di porco per entrare nelle grazie degli hardcore-skater che si avvicinano al mondo dell'intrattenimento elettronico. Nel caso di **Tony Hawk's**, il non-rispetto per l'autorità, il concetto di poter andare



Questa è una panoramica del PlayStation Skate Park di Londra. Ma esisterà veramente??



▲ Quattro le skin disponibili per creare un nuovo skater, due maschili e due femminili. Inserite il nome e il gioco è fatto. Un po' semplice come editor, ma pratico.

in skate ovunque, specialmente dove è proibito (sublimato dall'abbattimento dei cartelli 'No Skate') sono quei piccoli tocchi di classe che gli hanno permesso di diventare quello che è, cioè un **gioco di serie A**. Un altro esempio di queste caratterizzazioni, che poi sono la linfa vitale dei giochi basati su sport 'estremi' o alternativi, è la presenza degli **open space** sui pendii delle montagne di **MTV Snowboarding**, che cercano di proporre lo stesso feeling di libertà che si prova surfando la neve senza limiti, senza confini.

UN BUON RIVALE

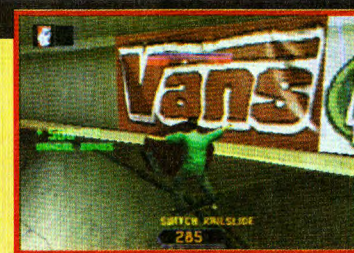
Grind Session non si discosta da questo concetto di gioco, proponendo una simulazione sportiva tout-court del mondo dello skateboard. Devo ammettere che, come fan numero uno di Tony Hawk, ho sempre avvicinato gli altri giochi di skateboard con una certa diffidenza, per



▲ Come lo spirito della musica punk permea perennemente il mondo dello skateboard: tra i custom skater, potete trovarne uno con il logo dei Misfits (celebre gruppo punk newyorkese) sulla maglietta, il famoso teschio del Crimson Ghost.

VANDAL BONUS

Capito cosa intendevo quando parlavo di 'tocchi di classe'? Lungi da me incitare al vandalismo, la mia è solamente una constatazione di come lo skate, nonostante sia ormai più che un semplice sport, venga ancora visto come una forma di ribellione. La distruzione di particolari obiettivi come **barili, bottiglie, rampe e barricate** è premiata come **Vandal Bonus**, e permette di guadagnare punti che



si sommeranno nel finale a quelli dei trick. Ovviamente non sarà facile raggiungere questi oggetti; se all'inizio troverete qualche barile sul coping di qualche rampa, distruggere le **bottiglie** nei livelli più avanzati vi costringerà a eseguire manovre ai limiti della gravità terrestre! Bellissima la variazione sul tema che si trova nel **Burnside Skate Park**, in cui bisogna spaventare i **piccioni** che tubano in santa pace in cima ai vert.

BEWARE HE'S POSSESSED TO SKATE!

Il ritornello della celebre canzone dei **Suicidal Tendencies**, gruppo di punta dell'hardcore di fine anni '80, si adatta più che mai a questo meter, l'equivalente dello Special di Tony Hawk's. Più si eseguono trick di successo in fila, più questo contatore si alza. Al massimo della sua carica, una **luce folgorante** colpisce lo skater, indicando che è posseduto, possessed appunto. Il motivo che ha condizionato la scelta di questo termine è da ricercarsi proprio nel concetto di "essere posseduti dallo



spirito dello skate. Un bravo skater, il numero uno, il capo del mondo con la tavola ai piedi, viene definito nell'ambiente 'posseduto'; la canzone dei Suicidal Tendencies ("Possessed", presente sul loro primo, omonimo album) recita proprio i versi "Beware he's possessed to skate", segno che anche nell'ambito musicale proprio della strada il valore sportivo è considerato di primaria importanza. Facile, da questo, collegarsi al concetto di **Rispetto**.



▲ Otto livelli da sbloccare, uno più difficile dell'altro. I simboli su ogni livello indicano le competizioni speciali sbloccate (la macchina fotografica sta per la Photoshoot Session).

non dire disillusione: vedi **Thrasher, Street Skater 2** e questo **Grind Session**. Il mio primo approccio è avvenuto all'E3 di Los Angeles; è stato il primo gioco della fiera che ho provato, e non vi nascondo la mia sorpresa quando mi sono trovato di fronte a un BEL prodotto. Ma proprio bello: veloce, coerente col mondo dello skateboard, con una bella grafica e numerose **modalità di gioco**. Queste ultime, in particolare, sono sempre troppo sottovalutate; non scordiamoci che la longevità di un gioco è nel novanta per cento dei casi merito di una diversificazione nel gameplay. Offrire diversi modi di giocare lo stesso titolo è il modo migliore di svilupparne tutte le potenzialità; si vedano i casi di **Tekken 3** (Tekken Force Mode, Tekken Ball Mode), di **Rollcage II** (Rubber Soccer Mode, Pursuit, Demolition, Combat) o di **Wip3out** (Prototypes, Eliminator). E mi sembra di aver citato tre titoli di successo più che affermato!



▲ Il sogno di molti, il privilegio di pochi: passare impunemente dal gabbietto dei controllori dell'ATM gridando il corrimano! Troppo ribelle!

BELLO, VELOCE, DIVERTENTE E DI... RISPETTO!

Inevitabile, ormai, il **filmato** di apertura che mostra alcuni celebri skater mentre si esibiscono nelle loro fantastiche acrobazie, sottolineati da una canzone perfettamente in linea con la street-punk-culture propria di questo mondo ("Rise Above" dei **Black Flag** di Henry Rollins). L'interfaccia è moderna e colorata e si adatta perfettamente alla natura scanzonata del gioco. Questo è innanzitutto **veloce**. La qualità che mancava a Thrasher e che sempre più spesso è motivo di discussione ("Bel gioco, ma è un po' lento..." - "Sì, ma è fatto bene! Guarda che grafica...") non viene certo a mancare in **Grind Session**. Muovere lo skater, sia con il pad direzionale che con lo stick analogico, risulta semplice e divertente. Non è altrettanto semplice portare a termine i task che il gioco propone. Come preannunciato, le modalità di gioco sono differenti e ogni stage è strutturato in modo da offrire sfide sempre diverse. Il filo conduttore che consente di

sbloccare i livelli successivi è il **Rispetto**. Avete capito bene, **Rispetto**. Parola importantissima in un ambiente come quello dello skate, nato sulle strade e praticato da gente di strada, il **Rispetto** viene trasformato in punteggio che va ad aumentare ogni volta che si raggiungono degli obiettivi nell'ambito dello stesso livello. Con l'aumentare del **Rispetto**, si liberano nuovi livelli; liberando nuovi livelli, si può accedere a nuove competizioni che permettono a loro volta di sbloccare nuove feature come skater nascosti e nuove tavole. Un esempio è la **Photoshoot**, ovvero una competizione nella quale bisogna eseguire un unico trick dal punteggio altissimo, sotto lo sguardo vigile della **macchina fotografica**. Raggiunto l'obiettivo, questa immortalà il momento cruciale e darà accesso a nuove tavole. L'ispirazione fornita da Tony Hawk's è molto più che palese, essendo presenti le ormai celebri **videocassette** che rappresentano nuovi bonus e si manifestano con filmati di vario genere (sempre sportivo, niente porno!).

UNA GRANDE SFIDA

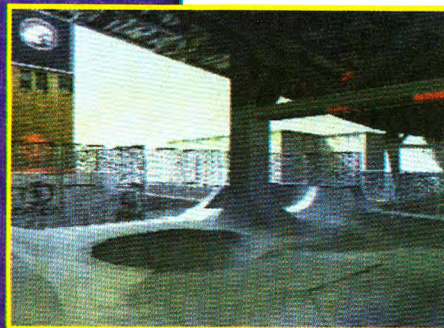
Sono ansioso di poter testare la versione finale di **Grind Session** (a proposito: bellissimo nome!), visto che finalmente anche in campo PlayStation sta finendo l'era dei giochi principe, dei campioni di un genere che non temono (perché non hanno) rivali. L'unico problema per **Grind Session** potrebbe essere l'uscita di **Tony Hawk's Pro Skater 2**, già da me analizzato in sede di preview e, a conti fatti, già superiore. Ma non di molto.

È PLAGIO?

Uno dei livelli più emozionanti di Tony Hawk's Pro Skateboarding aveva luogo nel Burnside Skate Park di Portland, Oregon. Chi lo ha giocato, ricorderà senz'altro la **piscina circolare** (vuota, ovviamente) con un grande occhio dipinto sulla superficie; occhio che tra l'altro è il simbolo della **Neversoft**, software house responsabile dello sviluppo del gioco. Ebbene, questo paradiso degli skater non è appannaggio solo del titolo Activision, ma è anche presente in questo **Grind Session**. È proprio uguale, è proprio quello, senza ombra di dubbio; viene da chiedersi se è lecito per **Grind Session** avvantaggiarsi di uno spot così 'caldo' e già celebrato da un gioco concorrente. Riflettendoci bene e facendo un paragone con i giochi di guida, la risposta è semplice: certo che è lecito! Prendete due qualsiasi giochi di **Formula 1** che vantano licenze ufficiali per i circuiti: nonostante il divario 'artistico' che potrebbe



esserli tra di loro, entrambi presentano i tracciati ufficiali del Campionato Mondiale di Formula 1; su entrambi ci sono gli stessi circuiti dove correre. È chiaro quindi che la scelta di uno spot del genere risulti perfettamente legale; magari non proprio leale, ma se non altro permette di confrontare due giochi diversi (dello stesso genere, però) e di poter osservare fin nei minimi particolari le differenze tra i due. Pensandoci bene, è proprio un bel vantaggio!



Potenzialità

90

Uscita prevista

Agosto 2000

Assomiglia a:

- Thrasher: Skate & Destroy, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Street Skater 2

Ha qualcosa in più di:

- Thrasher: la velocità e le modalità di gioco

Ha qualcosa in meno di:

- Tony Hawk's: Tony Hawk!

Vib Ribbon

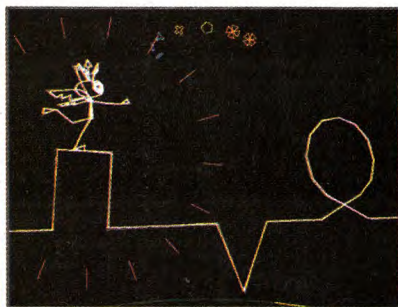
DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Quante volte avete letto il termine 'originale' da noi usato per descrivere un gioco? Ricordate i fasti di **Um Jammer Lammy** e del mitico **Bust A Groove**? Ecco, anche in quelle occasioni ho usato il termine 'originale', ma quello che ho per le mani oggi supera di molto, in originalità, qualsiasi prodotto che abbiate mai potuto testare. Credetemi questa volta, come mai avete fatto prima; ci troviamo di fronte alla rivoluzione.

L'UOVO DI COLOMBO

Vib Ribbon è un gioco dalla meccanica semplice, e se anche una volta avete provato piacere nel giocare con uno dei titoli di **Masaya Matsura** (il creatore di **Parappa e di Lammy**), probabilmente questo gioco non lo mollerete più. Contrariamente a quanto è consigliabile fare secondo 'La Guida del Perfetto Recensore', parto subito con lo svelarvi qual'è il plus di **Vib Ribbon**, cos'è che lo rende così... pregno. È un gioco di tipo 'ritmico' che vi permette di sfruttare un **QUALSIASI CD musicale**. Uno qualsiasi: da quello di **Carmen Consoli** che usate per non far ballare il tavolo della cucina a quello dei **Bluventricolo** che usate come specchietto per radervi la mattina; dal live a Colonia di **Keith Jarrett** a "Die By The Sword" degli **Slayer**. Il gioco finisce quando non avete più CD da mettere nella PlayStation. Fico, eh? Ma lasciate che vi dica come avviene questo prodigio.



Una serie di semplici ostacoli: un blocco, un buco e un loop. La musica che sta scorrendo è una delle tracce interne del gioco ed è l'ideale per iniziare.

COME TI DISEGNO LA MUSICA...

Inserite il CD di **Vib Ribbon** nella PlayStation e lo schermo si fa nero. Così rimarrà finché non la spegnete. Facce dubbiose, smorfie di disappunto: proprio così, lo schermo è e rimarrà nero, visto che il gioco si sviluppa con una **linea bianca** su sfondo nero, proprio come succedeva nei mitici cartoni animati de **La Linea** (il disegnatore era **Cavalldoli**, se non

sbaglio...). Su questa linea, chiamata appunto **Vib Ribbon**, si muove una creatura bipede, quello che la Sony stessa ha definito un 'coniglio virtuale'; io lo farei virtualmente alla sarda, ripieno di olive virtuali... Comunque, se loro insistono nel dire che è un **coniglio**, prendiamo per buona questa affermazione: il suo nome è **Vibri** e il suo compito è camminare. **Vibri** comincia a percorrere il **Vib Ribbon** non appena la musica inizia; il **Vib Ribbon** scorre e, a ritmo con la musica, cambia la sua forma presentando ostacoli di quattro tipi diversi. C'è il **buco**, il **blocco**, la **linea frastagliata** e il **loop**; combinandosi tra loro, questi ostacoli ne creano altri sempre diversi, a



Esempi di ostacoli composti: la linea frammentata si combina con il loop, formando un 'jagged loop'. Anche i tasti da premere devono essere combinati: la cosa si fa complessa...

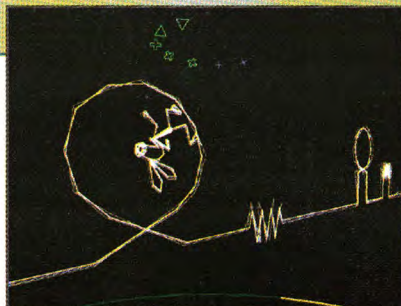
seconda della musica che sta suonando. Esatto, amici vicini e lontani: il cuore di **Vib Ribbon** è proprio questo sensore (non saprei in che altro modo chiamarlo) che analizza l'intensità e il ritmo del CD che sta suonando e trasforma le note in un tratteggio, visualizza la musica, rende concreto ciò che di fatto è etero.

TRABOCCHETTI MUSICALI

Nel CD sono state inserite **sei tracce musicali** eseguite dai **Laugh & Beats**, il gruppo che ha eseguito i celebri pezzi di **Parappa the Rapper** e **Um Jammer Lammy**; non è certo, ma potrebbero essere anche gli autori delle mitiche, stupende tracce di **Bust A Groove**! Questi sei brani rappresentano il cammino virtuale che **Vibri** può intraprendere; testate le sue potenzialità attraverso questi pezzi e, una volta compreso il semplice meccanismo di gioco, cambiate CD a vostro piacimento. La questione è



Vibri si è evoluto verso uno stato 'elevato' e gli sono spuntate le ali. Pensate se lo incontra Kain: STRRAAP!! Via le ali anche a lui! Raziel ha fatto scuola...



Premendo il tasto del giro al momento giusto, Vibri supererà il loop con agile mossa (e scatto felino, sì...)

molto semplice: gli ostacoli vengono generati dal ritmo della musica e quindi, anche visivamente, sono separati da spazi 'quadrati', ritmicamente regolari (almeno fin quando lo è la musica; provate a giocare con un CD dei **Dream Theatre**). Premete i tasti del joypad a ritmo e vedrete **Vibri** superare con agilità gli ostacoli che gli si parano davanti: più eseguirte correttamente la manovra, più **Vibri** si evolverà verso una forma 'elevata', direi alata (un coniglio virtuale volante?). Va da sé che più sbaglierete, più **Vibri** retrocederà verso una forma primordiale, strisciante (un verme-coniglio? Un vermiglio?). Siccome non mi piace contraddire i testi sacri ('Come Essere Redattori e Vivere Felici Ugualmente'), mi sono tenuto un'altra sorpresa per la fine. Diciamo che il plus di poter usare i propri CD musicali è uno dei due fattori che dovrebbero spingervi all'acquisto immediato di questo gioco. L'altro è il **prezzo**. Sapete che la



Sony ha introdotto due nuove fasce di prezzo, vero? Nel caso aveste perso questa news, andate a leggere la risposta a Dario 'Zero' De Leonardis nella posta. Sappiate comunque che esiste questa nuova fascia, chiamata **Classic** (o qualcosa del genere), il cui prezzo è di L. 29.900 e comprende titoli come **Wipeout** e **Destruction Derby**. Ebbene, **Vib Ribbon**, nonostante sia un gioco nuovo, verrà venduto proprio a questa cifra. Vale un acquisto d'impulso? Secondo noi sì.

Potenzialità

95

Uscita prevista

Agosto 2000

Assomiglia a:

- **Bust a Groove**, **Parappa the Rapper**, **Um Jammer Lammy**

Ha qualcosa in più di:

- Tutti e tre: si può usare la propria musica

Ha qualcosa in meno di:

- Tutti e tre: le mitiche tracce musicali (ma ce ne sono sei, anche se non così belle)

Troppi errori ridurranno Vibri a un vermoso stato primordiale. Parliamo della grafica del gioco:... che dire? Essenziale...



Vandal Hearts 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**



Vandal Hearts scosse il mondo PlayStation non solo per l'oggettiva qualità ma anche per la novità costituita dal gameplay: uno **strategico a turni** sembrava incompatibile con l'utenza Sony. Eppure sta per arrivare il seguito...

VOGLIO ANCORA CHE MI PARLI DI SAM, PAPÀ

"Andùril! Andùril va in guerra. La Lama che fu Rotta torna a scintillare!". Quest'urlo si alzò dalle mura e dalla torre del fosso di Helm quando Aragorn figlio di Arathorn ed Eòmer si gettarono sugli assediati il fosso. Sto (ve ne siete accorti vero?) citando **"Il signore degli anelli"**, un libro di riferimento per tutta la letteratura fantasy; ma anche i giochi che hanno la medesima ambientazione, in modo conscio o meno, palese o meno, intenso o meno, sicuramente si ispirano al grande romanzo di Tolkien. E **Vandal Hearts** non fa eccezione; anzi! **Vandal Hearts** è proprio il nome di una spada che, come **Andùril**, ha forze magiche tanto potenti da riuscire a ribaltare le sorti di un'intera guerra!

... QUEL VAGABONDO PRESTIGIATORE DI UN GANDALF...

E se nel primo episodio di VE il compito del giocatore era proprio di rinvenire tale mitica lama, il seguito ha tutt'altra trama. Gli eventi che fanno da sfondo a questa seconda avventura di **Konami** non sono in alcun modo



▲ **La grafica tridimensionale ruota (ma non come vorremmo) e zooma avanti e indietro. Il dettaglio, rispetto al primo episodio, è comunque migliorato, e tanto.**

collegati a quelli della prima; quindi non ritroveremo **Ash, Diego** e gli altri... La trama è introdotta da un box; qui basti la specifica che riguarda l'ambientazione, che rimane felicemente fantasy.

UN ANELLO PER DOMARLI, UN ANELLO PER TROVARLI, UN ANELLO PER GHERMIRLI E NEL BUIO INCATENARLI

Vandal Hearts 2 si conferma un gioco strategico basato sui **turni**; la trama procede (tra colpi di scena e rivelazioni importantissime) ogni volta che il giocatore vince una battaglia. Graficamente, il gioco si attesta su una 'sufficienza funzionale': le **ambientazioni** sono ispirate e ricche di particolari interessanti, ma la **grafica poligonale** è incerta e indecisa. Gli ambienti tridimensionali ruotano e zoomano con scioltezza ed eleganza, ma i personaggi bidimensionali, che in essa si muovono,



▲ **Le locazioni sono sempre molto varie, e tutte sono ricche di particolari tali da rendere con facilità e precisione un mondo fantasy.**

stonano abbastanza e feriscono un occhio raffinato, elfico direi... Gli effetti che accompagnano le magie sono assolutamente spettacolari, come d'altronde erano quelli del prequel; non siamo ai livelli dei due Final Fantasy, ma nemmeno tanto indietro.

EGLI TRASSE UN PROFONDO RESPIRO. "SONO TORNATO", DISSE.

Il gioco, ormai praticamente pronto, conferma il buono offerto dal primo episodio, mutando qua e là elementi di secondo piano. La **trama** è meno articolata rispetto al precedente



▲ **Le magie costituiscono, come in tutti gli RPG, l'arma principale degli scontri.**

episodio, ma la **giocabilità** delle fasi di combattimento (ovvero il fulcro del gioco) sono intriganti e appassionanti; ed è quello che vogliono gli appassionati di questo genere, inopinatamente ignorato su PSX.

INTRIGHI A CORTE

Il primo aspetto da sviluppare, per un gioco siffatto, è costituito dalla trama. In **Vandal Hearts 2** le vicende che fanno da sfondo al gioco vero e proprio prevedono un terribile intrigo. **Agatha**, la moglie del Re di Notra, **Logore**, uccide il marito sotto la spinta e con l'ausilio del suo perfido amante, il cardinale **Lodorak**. E per eliminare il rischio di una discendenza pericolosa che (per legittimità) avrebbe potuto ambire al trono, inizialmente insedia sul trono il figlio **Franz** ancora incapace di esprimere una sua propria volontà e quindi facilmente gestibile. Quindi, per lo straziato regno di Notra inizia un lungo periodo di buio e oscurità, causati dalla oppressiva dominazione del regime dei perfidi **Agatha** e **Lodorak**. Viene istituito un **corpo militare** speciale composto da fedelissimi, che seminano terrore nelle città con i loro modi malvagi. Intuite, nevvvero, chi siete e quali saranno i vostri compiti? In realtà non si sa se i nomi verranno mantenuti, ma i fatti della trama senz'altro sarà questa!

Potenzialità

89

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

- Al prequel, al gameplay della vecchia serie **X-Com** di Microprose, ai giochi di sapore fantasy

Ha qualcosa in più di:

- **X-Com** (l'ambientazione fantasy e non futuristica, l'impostazione moderna), **Dark Omen** e **Warcraft II** (il sistema a turni, a chi piace)

Ha qualcosa in meno di:

- **Vandal Hearts 1** (la trama e la novità), i **Command & Conquer** (l'ambientazione militare e il real time, a chi piace)

ASPETTI IL SUO TURNO!

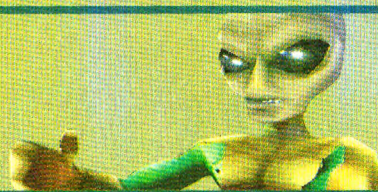
Il gioco offre un elegante sistema di combattimento basato sui **turni**. Questo significa che il giocatore ha tutto il tempo che vuole per pianificare le proprie mosse: lo spostamento, il colpo, l'uso di un oggetto, l'esplorazione e/o la raccolta di un bonus, l'interazione.

È a disposizione un numero limitato di possibilità, scandite da un tempo 'compensato' che divide le unità in spostamenti effettuabili e azioni. A ogni turno è specificato il **cammino** che può esser fatto (e, per esempio, se il terreno è in salita la distanza percorribile sarà minore) e, dopo

essersi mossi, comparirà l'elenco delle azioni effettuabili. Tutto risulta molto elegante e intuitivo - e sicuramente è più facile da fare che da spiegare - ed è gestito con intelligenza e classe notevoli.



Terracon



DI **LUCIO PROSPERI**

Per chissà quale bizzarro motivo questa volta vi troverete a vestire i panni di un alieno, appartenente però alla specie dei buoni (più vicino a E.T. che ad Alien, tanto per intenderci). Questo non vuol dire che ve ne andrete in giro senza difese e in balia dei nemici, ma che i vostri obiettivi saranno volti solo alla realizzazione del bene. Dovrete, infatti, gironzolare per molti pianeti del sistema solare, raccogliere dei **flussi d'energia** e utilizzarli per riattivare delle **postazioni** di vitale importanza, rese inutilizzabili dai cattivi di turno.

"I SPEAK PLUTESE"

La prima opzione che vi troverete davanti sarà quella della scelta del **linguaggio** di gioco. Oltre agli idiomi più tradizionali (per fortuna c'è anche l'italiano) troverete una 'simpatica' alternativa: il **pluteo**. Questo linguaggio sarebbe quello che si parla sul pianeta del vostro alter ego perciò, se volete, potrete farlo sentire più vicino a casa selezionando la sua lingua madre. Che poi voi



▲ **Per colpire certi nemici è consigliabile passare alla visuale in soggettiva, per poter mirare con maggior precisione.**

non capiate un accidente di quello che dovete fare, credo che sia un particolare del tutto trascurabile... Però, che bella trovata hanno avuto i programmatori della **Picture House Software!**

Prima di cominciare ad affrontare le varie missioni dovete confrontarvi con una sorta di tutorial che vi farà impratichire con tutte le abilità



▲ **Vide o' mare quant'è bellooooo! 'Spira tanto sentimentoooo!**

del vostro personaggio. L'obiettivo principale di ogni missione è quello di distruggere le basi o i robot nemici in modo da accumulare l'energia sufficiente a ripristinare quella di alcune postazioni. Sarete aiutati nella vostra ricerca da una **mappa** e da una **freccia** che vi indicherà la 'retta via' in modo da non perdere troppo tempo in giro per il livello.

SCUSATE SE MI RIPETO...

Dopo una mezz'oretta di gioco sorge spontanea una domanda: "Ma è tutto qui?". In **Terracon**

non bisogna far altro che andarsene in giro, distruggere qualche nemico, raccogliergli l'energia e 'spararla' nelle postazioni amiche. Non è che gli sviluppatori si siano fusi il cervello nel tentativo d'inserire una maggior varietà di gioco... Dal

punto di vista grafico, non siamo sicuramente di fronte a un capolavoro, non tanto per quel che riguarda l'**animazione** del personaggio principale (tutto sommato ben realizzato e credibile nei suoi movimenti), quanto per la rappresentazione delle varie

locazioni. Vi troverete a percorrere ambientazioni piuttosto spoglie, prive di particolari finenze stilistiche e anche simili tra loro in modo preoccupante. Anche per quel che riguarda il **sonoro** siamo in alto mare, vista la presenza di qualche effetto di combattimento e di una musica che si trascina in modo ripetitivo. L'unico sottile filo di speranza è legato alla natura ancora ampiamente provvisoria della versione che abbiamo avuto modo di testare. Ci auguriamo che gli sviluppatori sappiano sfruttare nel miglior modo possibile il tempo che li separa dall'uscita definitiva del prodotto.

ALIEN FROM THE OTHER SPACE

Terracon, allo stato attuale, ha tutte le carte in regola per rivelarsi un brutto gioco: realizzazione tecnica trascurata, azione ripetitiva, giocabilità modesta e longevità che, con queste premesse, non potrà che essere minima. Speriamo che i mesi che mancano all'uscita definitiva portino consiglio ai programmatori della Picture House Software... altrimenti l'unico motivo valido per acquistare il gioco sarà la possibilità d'imparare il pluteo: e si sa che ai giorni nostri è sempre meglio conoscere una lingua in più che una in meno!



▲ **Le ambientazioni sono piuttosto spoglie e si assomigliano molto tra loro.**

Potenzialità

60

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

- **Medieval 2, T'ai Fu, Attack of the Saucerman**

Ha qualcosa in più di:

- **Attack of the Saucerman** (dal punto di vista della realizzazione tecnica)

Ha qualcosa in meno di:

- **Medieval 2** (per la varietà delle ambientazioni e dell'azione stessa)

ATTERRAGGIO MORBIDO

Dopo aver completato i vostri obiettivi, nei vari livelli di gioco, troverete sempre una **navicella spaziale** incaricata di raccogliervi e portarvi nella nuova zona di gioco. In questo modo avrete la possibilità

di girovagare attorno all'atmosfera dei vari pianeti scegliendo il punto nel quale atterrare (ovviamente la scelta sarà pilotata verso



due/tre zone prestabilite). Probabilmente si tratta di una delle poche innovazioni che, al momento, **Terracon** è in grado di offrire.

Speedball 2100

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Avete presente il gioco dei vostri sogni? Rapido, dai caricamenti immediati, senza noiose schermate di opzioni; chiaro, semplice, esplicativo nei contenuti fin dall'inizio, di facile accesso ma di grande durata; divertente, bello da vedere e bello da giocare... Ecco, **Speedball 2100** NON È NIENTE DI TUTTO QUESTO! Anche se si tratta di una Prima Impression, appare chiaro che l'intenzione dei Bitmap Brothers è quella di mantenere intatte le caratteristiche del gameplay che hanno reso celebre (nel passato) questo gioco. A mio avviso, una scelta non felice!

UN DUBBIO INIZIALE...

Speedball è un gioco che può vantarsi solo del suo retaggio; è stato infatti sviluppato per le più antiche piattaforme di gioco che l'uomo ricordi: Atari ST, Genesis, Sega Master System, Amiga e anche Gameboy. Un mio antico preconcetto mi ha sempre spinto a pensare che se un gioco viene convertito per molte piattaforme, deve essere piuttosto semplice; non tanto per i problemi di conversione, quanto per la perdita di molte delle opzioni di gioco che avviene inevitabilmente. Più semplicemente: se un gioco per PC viene convertito per Gameboy, SICURAMENTE il gameplay di quest'ultimo sarà più scarso. O



▲ Gli scontri tra i giocatori dovrebbero essere il pezzo forte del gioco, ma si riducono a qualche animazione (orrida) con un frame rate da incubo.

sbaglio? Quindi o il gioco è talmente semplice da permettere di essere giocato su piattaforme 'deboli' come il Gameboy, oppure nella conversione si perdono tre quarti del gameplay. Poi ho visto **Tony Hawk's Pro Skateboarding**, **Driver** e **Carmageddon** convertiti per Gameboy Color; di certo il mio giudizio su quei giochi non cambia, visto che sono stati originariamente pensati per piattaforme 'forti' come la PlayStation e il PC; ovviamente il porting sul tascabile Nintendo è quello che è. Ma di un gioco che è stato originariamente pensato per console a otto bit e successivamente portato su PlayStation, una cosa deve pensare?



▲ Ecco uno dei noiosissimi menu che incontrerete mentre cercate di arrivare alla sezione di gioco vero e proprio. Impresa non facile, direi.

... PURTROPPO CONFERMATO!

Tanta premessa è necessaria per giustificare in qualche modo l'orrore di fronte al quale sono stato posto quella notte di inizio estate quando ho inserito **Speedball 2100** nella mia console. Devo ammettere che il press kit ricevuto addirittura l'inverno prima mi aveva colpito; stemmi e insegne per le squadre in campo, iconografia futuristica, atleti in armatura con grinte da mercenari... Un paraphernalia di

tutto rispetto, corredo di artwork e quant'altro serva per promuovere un gioco 'grosso'. Anche l'idea di fondo non è male: uno sport a metà tra il **rollerball** (che anche se non esiste è stato preso a esempio così frequentemente che lo si può citare come influenza) e l'**hockey**; una cosa maschia, mica come quello sport da signorine che è il calcio! Roster con tutti i giocatori editabili, fratture e infortuni dietro l'angolo, sostituzioni... Insomma, un gioco completo. Dagli screenshot in anteprima si evince che la grafica non è cambiata di molto rispetto al passato, proponendo un gioco bidimensionale a tutti gli effetti con visuale a **volo d'uccello**. Già questo mi indispettisce un po': non c'erano folle oceaniche che pressavano per avere questo gioco, giusto? Non c'era fretta: allora perché non prendersi tutto il tempo per convertire il gioco con i crismi dovuti e proporlo ALMENO in una veste pseudo-tridimensionale, almeno come quella che hanno i giochi di calcio? Gli esempi non mancavano: **Dead Ball Zone** e **Riot**, benché non abbiano goduto di grande successo, potevano essere due buone fonti di ispirazione; il retaggio, il nome, avrebbe fatto il resto. Invece no. È rimasto tutto come ai tempi. "Fedele alla tradizione" diranno gli invasati: OK, ma queste tradizioni tenetevi sulle console preistoriche e non cercate di infiocchiare chi ha una piattaforma con i controbili!

ERA UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA...

Ecco quello che è successo quella dannata notte: eravamo in tre, quindi non me lo sono sognato. Inserisco il CD del gioco, arrivo alla **schermata principale** e scelgo di giocare subito: una partita veloce, giusto per capire a che ritmo si muove il gioco. Compare il roster della mia squadra, ogni giocatore con la propria icona e decine di dati che li riguardano: decine e decine di parametri scritti a grandezza pixel! Ve lo assicuro: assolutamente illeggibili! Cerchi di skippare questa finestra perché mi sta venendo un capogiro, cercando di leggere quei dati: niente da fare, il gioco non mi fa uscire, anzi. Mi butta nella schermata di un **giocatore singolo**: almeno di lui saprò qualcosa, magari le scritte sono un po' più grandi. Niente da fare: la dimensione dei caratteri rimane microscopica, quasi minimalista. Cerco in tutti i modi di scappare da lì, di cercare di accedere al gioco vero e proprio; quando penso di avercela fatta, di essermi districato in un menu con decine di voci inutili, incomprensibili, mi si palesa la cruda realtà. Ora tocca all'altro giocatore: NOOO!! Stessa trafila: è una fuga dall'inferno delle opzioni! Inseguiti dall'Apocalisse dei Menu, cerchiamo rifugio in una semplice, umile, piccola partita. Ce la faremo mai? Sembra di sì, visto che qualcuno ha toccato un tasto particolare, risolto un'equazione a sei incognite e debellato il mal di denti dal mondo! Insomma, riusciamo a



entrare in partita: il gioco è SCAN-DA-LO-SO! Un **frame rate** degno delle console per le quali il gioco era stato pensato, anche se Shinobi su Mega Drive girava meglio! Un **gameplay** assolutamente inesistente, una **visuale** assolutamente fuori luogo per un gioco del genere (ma per che gioco andrebbe bene una cosa così? Giusto per GTA...); lo **scrolling del quadro** è scattoso quanto una macchina che parte in terza e, per essere eufemistici, il gioco fa schifo. Risultato: ho estratto il disco, ho inciso sulla superficie leggibile una scena di caccia stile **Camuni**, gli ho dato fuoco e ora dovrebbe trovarsi all'incirca nell'orbita di Urano. E sono stato buono. Alla larga gente, alla larga!

Potenzialità

45

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

• **Riot, Sensible Soccer**

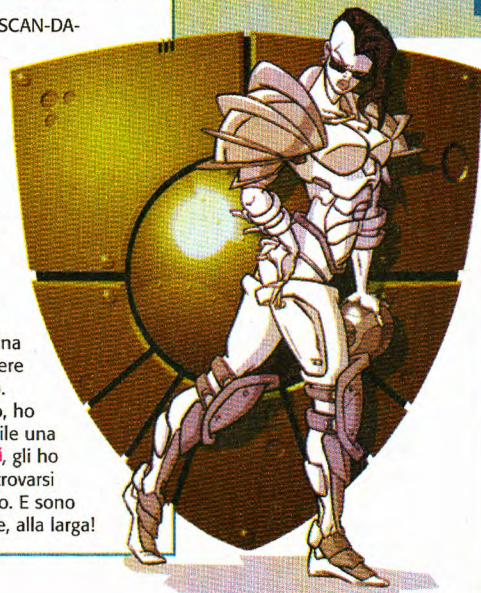
Ha qualcosa in più di:

• **Riot**
Il gameplay

Ha qualcosa in meno di:

• **Sensible Soccer**
Il pallone da calcio che, in questo caso, sarebbe stato più auspicabile

▲ Ho dimenticato di dire che lo scopo del gioco è quello di infilare una sfera d'acciaio nel canestro avversario. Ma tanto non ci arriverete mai a quel punto...



PS2 Update

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

NUOVE FABBRICHE PER UNA MONTAGNA DI CONSOLE!

Cominciamo parlando di **Sony** e di fatti/fattori produttivi. In una recente conferenza stampa, Sony Computer Entertainment e **Ken Kutaragi** in persona (l'ingegnere padre della PlayStation 1 e capo del progetto PS2) hanno rivelato alcune interessanti notizie a proposito del futuro del principe nero. La capacità produttiva di Sony sarà notevolmente incrementata: con un investimento di 250 miliardi di Yen (1500 miliardi di lire al cambio odierno), verranno ampliati gli stabilimenti di produzione di PlayStation 2, portando a **2 milioni di unità al mese**

il numero di console costruite. Il numero è spaventoso se si pensa che attualmente vengono assemblate 'solo' 400.000 console in ogni mese. Sony ha inoltre dichiarato che venderà la tecnologia PlayStation 2 a tutte le terze parti che ne faranno richiesta e che potranno quindi intraprendere una linea di produzione di un ampio parco di di strumenti ad alta tecnologia: potranno sfruttare i componenti della Playstation 2 per assemblare televisori, lettori DVD, set top box e ogni altro genere di apparecchiatura elettronica.

PLAYSTATION 2: UN'ARMA DA GUERRA!

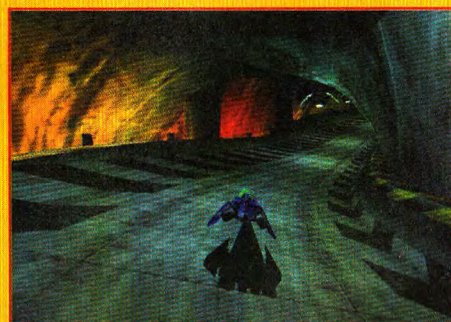
Una notizia stravagante: pare che la Sony potrebbe aver problemi a esportare la Playstation 2: si tratta di uno strumento tanto potente e versatile che, con lievi modifiche, può consentire il controllo di **missili 'intelligenti'**. L'hardware è infatti così avanti da avvicinare, se non eguagliare in potenza, pericolosi strumenti di uso militare. Per questa ragione la Playstation 2 è considerata uno strumento bellico o comunque adattabile a uso bellico. Una simile baggianata ovviamente non può che far sorridere; ma non può non ricordare un accadimento che non sarà certo sfuggito ai più attenti di voi. Anche la **Apple**, con il suo **G4**, ha avuto problemi simili: il G4

(lo dice il minaccioso nome) ha avuto qualche problema di export per via dell'inaudita potenza, che lo rende così adattabile a usi bellici da farlo considerare alla stregua di un'arma tecnologica. La Apple, ovviamente, ha superato questi ridicoli ostacoli e se ne è avvantaggiata per scopi pubblicitari: lo spot televisivo, infatti, vedeva una schiera di **carri armati** che minacciosi avanzano fino a circondare... un cabinato, quello del G4, potente e pericoloso come un'arma. Chissà che anche Sony non utilizzi questo paradossale ostacolo all'export con una pubblicità aggressiva che punti in modo simile a sottolineare la potenza 'pericolosa' della nuova console!

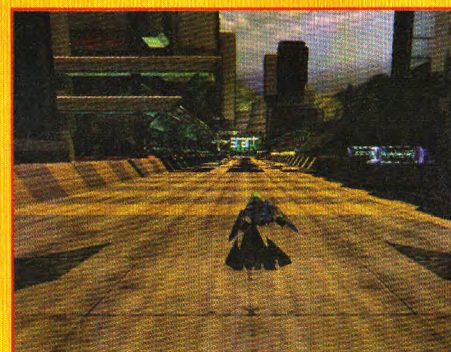
WIPEOUT FUSION



Quell'assassino di Pitone non ha fornito a tutti gli appassionati tutte le notizie che aveva raccolto e che avrebbe dovuto sottoporre. Ecco quindi un'integrazione di quella che, secondo me, costituirà la vera killer application per PlayStation 2: un episodio della serie **Wipeout**! A lavorare su questo prodotto c'è il team a cui dobbiamo la seconda versione, il Wipeout 2097 per Ps 1. Ben **48 parametri** regoleranno le caratteristiche di ogni mezzo; così tanti parametri serviranno a fornire una esperienza verosimile di guida in assenza di gravità.

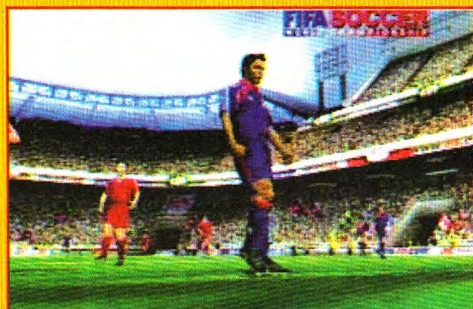


Le piste presenteranno un grado più elevato di interazione; le loro dimensioni, aumentate in larghezza, renderanno maggiormente varie tutte le corse. Inoltre, **bivi** e **passaggi nascosti** serviranno a rendere più divertenti e accese le competizioni contro gli avversari; è previsto un **multiplayer** in split screen dedicato a due giocatori umani. Nuove armi permetteranno alle gare di essere ancora più combattute e frenetiche.



FIFA WORLD CHALLENGE

A ottobre, ovviamente da **Electronic Arts**, uscirà il primo (di una lunga serie, siamo sicuri pur senza esser grandi indovini...) soccer game della celeberrima serie di FIFA. La prima novità che balza all'occhio è sicuramente costituita dall'impatto grafico. Interessanti feature riguardano le **animazioni facciali**: i giocatori, durante la partita, sorridono, hanno smorfie di tensione



(durante la corsa) o di dolore in caso di infortunio. La versione 'work in progress' che abbiamo potuto vedere, tuttavia, soffriva di leggere ma fastidiose imperfezioni nelle animazioni, colpa di un motion capture da implementare meglio; migliorie che comunque senz'altro avverranno nella versione che finirà sugli scaffali. Il motore di gioco è semplificato rispetto alle versioni che abbiamo avuto su PlayStation e l'impostazione è ancora più arcade, ricordando il **Virtua Striker** di Sega per il suo Dreamcast. La giocabilità è infatti molto semplice e la CPU si occupa di un gran numero di movimenti, sicché al giocatore rimane spesso il semplice compito di passare e tirare, tutto al volo.

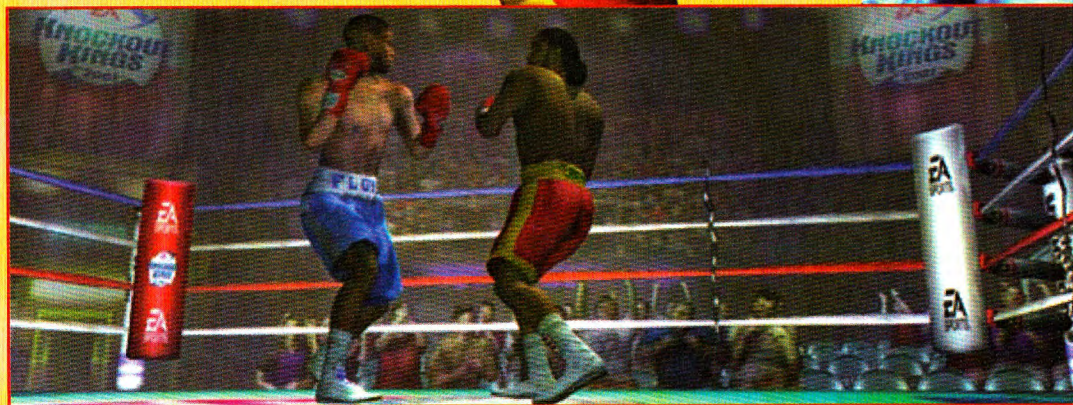
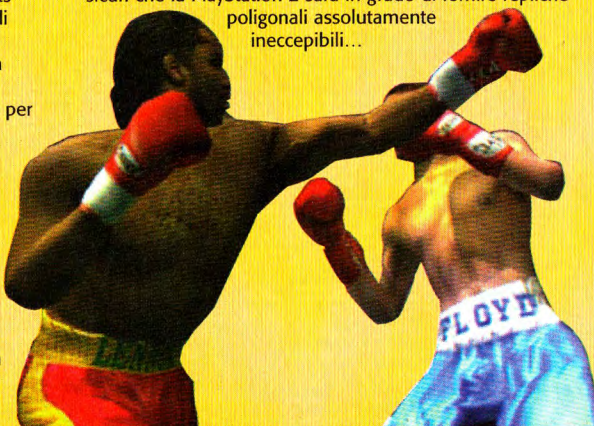


Giochi, giochi e ancora giochi! Ormai le anticipazioni della PlayStation 2 riguardano soprattutto i titoli in fase di sviluppo con cui potremo giocare presto. Sono infatti uscite le prime immagini di tanti tanti giochi americani ed europei che accompagneranno (o seguiranno a breve distanza) il lancio della console nei mercati occidentali.

KNOCKOUT KINGS 2001

La **Black Ops** sta sviluppando, per conto di Electronic Arts (che detiene il marchio Knockout Kings), il primo titolo di boxe per la PlayStation 2. Memori dell'ultimo, bellissimo **Knockout Kings 2000** per la PlayStation 1, rimaniamo in fiduciosa attesa della release di quello che sembra un capolavoro annunciato. L'aspetto grafico del gioco (tanto per cambiare) è d'eccezione; lo notate il petto villosso del pugile? Ma anche il motore di gioco è assolutamente, splendidamente perfezionato. Ogni giocatore ha un suo stile, che rispetta, sulla base di un pattern di mosse, combo e atteggiamenti sul ring; a vantaggio del realismo, oltre a questa spettacolare ed emozionante feature, c'è anche un sistema di gestione dei colpi basato sull'uso del **Dual Shock**. Ogni pugno sferrato è gestito autonomamente e non è uguale al precedente e al prossimo. Non mancano moltissimi pugili reali, inseriti con la cura e la perizia che solo EA possiede. E la riproduzione riprende tanto lo stile di lotta quanto l'aspetto; e, dando una occhiata alle immagini, siamo

sicuri che la PlayStation 2 sarà in grado di fornire repliche poligonali assolutamente ineccepibili...



FERRARI F360 CHALLENGE

La casa statunitense **Acclaim**, una delle più pronte a supportare la nuova console, ha presentato questo gioco che gode della licenza ufficiale della casa del cavallino. La fisica delle autovetture non sembra riprodotta alla perfezione, perché i programmatori



(forse spinti dalla gioia di avere a disposizione un

soggetto tanto forte) hanno preferito spingere sulla spettacolarità e sul divertimento senza offrire all'utente una esperienza di guida realistica e appagante ma impegnativa e poco immediata.

Le immagini sono tratte da un filmato che abbiamo avuto l'occasione di vedere e che testimonia appunto l'approccio **arcade** e la furia delle fasi giocate, che promettono un pompaggio non indifferente di adrenalina, grazie alla velocità e al fascino delle vetture made in Maranello.



THE SUMMONER



Il team di sviluppo denominato **Volition** sta lavorando per conto di THQ a un **gioco di ruolo** che dovrebbe accompagnare la console al suo debutto sugli scaffali. Il gioco è un arcade adventure ambientato in un mondo fantasy, in cui non mancheranno mostri e altre creature tipiche di una ambientazione siffatta. Il sistema di controllo è molto semplice, vicinissimo al punta-e-clicca delle avventure più 'spinte'. E come in quelle ci saranno **puzzle** ed **enigmi** che richiederanno al giocatore un impegno mentale più che una certa abilità tecnica col joypad.



Inoltre, non mancheranno anche elementi tipici dei giochi di ruolo, che riguardano la **gestione del personaggio**. La grafica mostra con evidenza gli spettacolari effetti di luce di cui la PS2 è capace. A livello di trama, invece, il lavoro fatto si annuncia molto approfondito e buono: siete **Joseph**, un umano dotato di grandi poteri magici; dopo aver erroneamente evocato alcune creature malvage, deve mettere le sue capacità al servizio delle forze del bene. Gli scontri sono molto strategici e hanno un spessore notevolissimo. Aspettiamo con ansia un prodotto che sembra un interessante e riuscito mix di generi differenti, infarcito da una grafica davvero notevolissima.



PLANET Cheat

A CURA DI ANDREA NICOSIA

TWISTED METAL 4

Mosse Speciali:

Salto: Su, Su, Sinistra

Scudo: Su, Su, Destra

Iperspazio: Su, Su, Giù, Giù

Congelamento: Sinistra, Destra, Su, Su

Invisibilità: Giù, Giù, Su, Su

Attacco potenziato: Su, Giù, Su, Giù, Su

Attacco posteriore: Destra, Sinistra, Giù, Giù

Congelamento posteriore: Sinistra, Destra, Giù, Giù

Attacco potenziato posteriore: Su, Giù, Su, Giù, Giù

Inserite queste password:

Invincibilità: Giù, Sinistra, L1, Sinistra, Destra

Attivare SweetTooth: Start, R1, Destra, Destra, Sinistra

Attivare Minion: Triangolo, L1, L1, Sinistra, Su

Attivare MoonBuggy: Start, Triangolo, Destra, L1, Start

Attivare Crusher: Giù, R1, Destra, R1, L1

Attivare RC Car: Su, Giù, Sinistra, Start, Destra

Attivare Super Auger: Sinistra, Cerchio, Triangolo, Destra, Giù

Attivare Super Axel: Su, Destra, Giù, Su, L1

Attivare Super Slamm: Destra, L1, Start, Cerchio, Start

Attivare Super Thumper: Cerchio,

Triangolo, Start, Cerchio, Sinistra

Partire in Amazonia: Cerchio, L1, Start, L1, Start

Partire in Bedroom: L1, Destra, Sinistra, Sinistra, L1

Partire in Minions Maze: Start, R1, Sinistra, R1, R1

Partire in Neon City: Sinistra, Triangolo, Destra, Destra, Sinistra

Partire in Oil Rig: Start, Sinistra, Su, Start, Cerchio

Partire in Road Rage: Start, Start, Giù, Cerchio, L1

Partire in Carnival: Cerchio, Sinistra, Giù, R1, L1

Specials illimitati: Triangolo, L1, Giù, Triangolo, Su

Solo Napalm: Destra, Sinistra, R1, Destra, Cerchio

Solo droni: Su, Destra, Giù, L1, Triangolo

No bonus di energia o armi: Cerchio, Start, Sinistra, L1, Start

Armi rapide: R1, L1, Giù, Start, Giù

Il computer spara solo al Giocatore 1: Destra, Triangolo, Destra, Triangolo, L1

Meno trazione: Giù, Triangolo, Giù, L1, R1

Attivare memory card: Start, Start, Start, Start, Start

Attivare Boss: completate il gioco con qualsiasi personaggio per poter giocare con i Boss.

Extra Deathmatch Levels: completate qualsiasi livello in Tournament mode e salvate il gioco su memory card. Ora andate nella modalità Deathmatch e dovrete poter selezionare il livello che avete appena completato.

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Auto extra: ottenete buoni risultati nelle varie modalità Test Driver per accedere a nuove auto, come la GT2 Race Car e la

517 Race Car che possono essere utilizzate in gare normali.



10 Million Credit Bonus: ottenete tutti i trofei d'oro e 100% di completo nella modalità Evolution per venire premiati con un bonus di 10 milioni di crediti.

VAGRANT STORY

Uso degli Wine:

Wine - Utilizzo

Valens - Forza

Prudens - Intelligenza

Volare - Agilità

Audentia - Hp

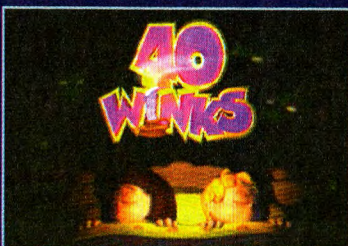
Virtus - Mp



Classe di esperienza extra per le armi contro gli uomini: subito dopo la battaglia con il Minotauro nella cantina dei vini, potete usare un fantoccio da addestramento per fare pratica nelle vostre combo a ripetizione. Il fantoccio conta come umano nell'esperienza con le armi, per cui potete usarlo per aumentare quella affinità.

40 WINKS

Tutte le Dream Keys: mettete il gioco in pausa alla House Hub, tenete premuto Select e premete **Cerchio, L1, L2, L1, L2**.



Tutti i Winks: mettete il gioco in pausa alla House Hub, tenete premuto Select e premete **Sinistra, Giù, Destra (x 3)**.

Grandi teste: 1. Mettete il gioco in pausa. 2. Tenendo premuto Select premete **L1, Su, Destra, L2, Su**. 3. Release Select.

4. Tenendo premuto Select premete **L1, Su, Destra, L2, Su**.

Tutti gli ingranaggi: mettete il gioco in pausa. Poi, tenendo premuto Select, **Giù, R2, L1, Su, R2**.

Recuperare Zzz's: mettete il gioco in

pausa. Poi, tenendo premuto Select, **Destra, L1, Su, R1, L1**.

Recuperare vite: mettete il gioco in pausa. Poi, tenendo premuto Select, **L1, Su, Destra, L2, Su**.

Recuperare lune: mettete il gioco in pausa. Poi, tenendo premuto Select, **Su, L2, Sinistra, R2, Sinistra**.

CRASH TEAM RACING

Al menu principale, tenete premuto **L1** e **R1** e inserite questi codici. SE farete tutto correttamente, sentirete un suono di conferma:



Super turbo pads: Triangolo, Destra, Destra, Cerchio, Sinistra

Otteni sempre il power up di

Invisibilità: Giù, Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra, Destra

Invisibilità: Su, Su, Giù, Destra, Destra, Su

Bombe illimitate: Triangolo, Destra, Giù, Destra, Su, Triangolo, Sinistra

Frutti Wumpa illimitati: Giù, Destra, Destra, Giù, Giù

Maschere illimitate: Sinistra, Triangolo, Destra, Sinistra, Cerchio, Destra, Giù, Giù

Vedere l'indicatore del turbo: Triangolo, Giù, Giù, Cerchio,

JADE COCOON



Per avere denaro illimitato, alla schermata del titolo, tenete premuto **L2** e poi premete **Cerchio, X, Quadrato** e infine **Triangolo**. Poi selezionate una nuova partita: avrete denaro infinito.

NHL OPEN ICE

Personaggio segreto - Gordie Howe:

per aggiungere Gordie Howe alla vostra squadra, utilizzate questo codice: Iniziali | Mese | Giorno | Squadra G_H | MAR | 31 | Detroit Red Wings



VICTORY BOXING



Boxeur segreti: se vincete il titolo di Campione del Mondo otterrete un boxeur segreto che potrete utilizzare in modalità Esibizione. Se conquistate tutti i titoli di campione, otterrete tutti i pugili segreti.

Vincere l'incontro: durante un turno nel torneo Strada Verso il Titolo Mondiale o durante la modalità Torneo, tenete premuto L1 + L2 + R1 + R2 e premete X. Poi, premete X ancora per visualizzare una schermata di caricamento anziché quella delle domande. Premete ancora X per vincere l'incontro.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



Vedere il filmato finale: al menu principale, premete rapidamente Su, Su, Su, Giù, Giù, Giù, Giù, Sinistra, Sinistra, Sinistra, Sinistra, Destra, Destra, Destra, Destra sul secondo controller.

BOMBERMAN WORLD

Ultimo quadro: utilizzate la password 0351 per giocare l'ultimo quadro.

Equipaggiamento migliore: per cominciare con il miglior equipaggiamento possibile, utilizzate questi codici:

- Area 1: 1197
- Area 2: 1418
- Area 3: 7310
- Area 4: 2777
- Area 5: 3623



Modalità bonus: usate questi codici per accedere a delle modalità segrete:

- Special VS. mode: 5656
- Special battle: 3636
- Battle royal: 8686
- Maniac mode: 1622
- Crazy Blocks mode: 6833

FRONT MISSION 3

Per chi si sta già divertendo con questo capolavoro, ecco come ottenere un Wanzer segreto.

Dopo il livello dell'osservatorio nello scenario di Emma (subito dopo aver raggiunto il Giappone), su "Internet" andate in Japan/other/armoredkin/bbs e



inserite il #3. In questa nota apparirà il codice 555XKR224. Ora andate in Australia/other/auspend/garbagepit e usate il codice appena ottenuto nell'Infernodial. Riceverete un Hoshunmk 112 e una eccezionale arma laser. Dovrete assemblare l'Hoshun. Per ora non sarà upgradabile, ma quando lo sarà avrà più HP e peso residuo dello Zenislev. È il miglior Wanzer del gioco.

Il livello dell'osservatorio è verso la fine del gioco. Per essere certi di averlo giocato, salvate il gioco. Nel quadro dei salvataggi troverete scritto OBSERVATOR e l'orario.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE



Munizioni infinite: iniziate una nuova partita e premete L1+L2+R1+R2+Cerchio alla schermata delle armi. Sentirete un suono come conferma.

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Movie Theater: ottenete 20 draghi d'oro per sbloccare l'area filmati del gioco.

MTV SNOWBOARDING

Sbloccare le montagne dell'Alaska: piazzatevi al primo posto nella MTV challenge con uno qualsiasi dei cinque

personaggi disponibili per sbloccare il percorso delle montagne dell'Alaska.

Giocare con Tsering: per sbloccare Tsering superate gli 8000 punti nell'Alaska Challenge Level.

ROAD RASH JAILBREAK

Selezionate la modalità "Multiplayer" nel menu delle opzioni e premete L1 + R1 + R2 + Destra e premete X per accedere al menu dei cheat. Dopo di che, inserite questi codici per attivare il trucco corrispondente.

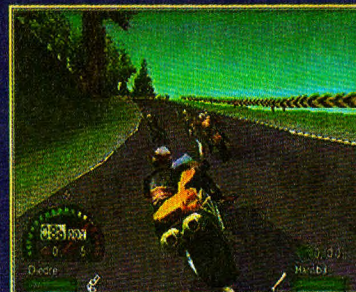
5-0 mode: inserite "BDK" come codice nel menu dei trucchi.

Sidecar mode: inserite "CMB" come codice nel menu dei trucchi.

Jailbreak mode: inserite "KLFSDA" come codice nel menu dei trucchi.

Four nitros in Jailbreak mode: inserite "FDMFG" come codice nel menu dei trucchi.

Scroccare un passaggio: mettetevi con la moto esattamente dietro un'automobile, impennate e appena state per saltare frenate. La macchina vi trascinerà. È un trucco consigliato quando la polizia vi insegue, ma fate attenzione: quando i poliziotti speroneranno l'auto da cui vi fate trascinare, verrete buttati a terra anche voi.



Niente arresti o incidenti: premete Start e ricominciate la gara prima di essere arrestati o andare a sbattere.

SOUTH PARK RALLY

E dopo aver visto il film, tocca spolverare uno dei giochi dedicati all'irriverente serie di cartoni animati.

Sbloccare tutto: completate il gioco senza perdere neanche un credito per sbloccare tutti i personaggi, tutti i tracciati, tutte le auto, i checkpoint casuali, il test del sonoro (dovete provarlo!) e altri trucchi assortiti.

Giocare con la mamma di Cartman: durante la gara Big Gay Al's Pink Lemonade, assicuratevi di essere il solo a

consegnare le quattro lattine e che gli altri non ne consegnino neppure una.

Giocare con Big Gay Al: arrivate primi nella gara Pink Lemonade.

Giocare con Bebe: perdetevi la gara Cowdays senza



prendere nessun power up per ripristinare l'energia.

Giocare con Cartman Poliziotto: colpite l'amante delle galline circa cinque volte con le salty balls durante la gara Read A Book Day.

Giocare con Damian: arrivate primi nella gara New Year's e assicuratevi di essere i soli a toccare la Millennium key.

Giocare con Death: arrivate primi nella gara di Halloween dopo aver perso solo quattro caramelle in una volta sola.

Giocare con Grandpa: arrivate primi nella gara di Halloween.

Giocare con Ike: nella gara Memorial Day accaparratevi il power up nascosto in cima all'aereoporto. Questo è difficile, dovrete provarci un po' di volte. Il sistema più semplice è raccogliere il power up Phillip Phart (è più semplice con Visitor o Gesù, dato che le loro auto volano).

Usate il Terrence Turbo sul lato destro durante il terremoto, cercate di andare il più veloce possibile per ottenere un buon salto. Usate il Phillip Phart a mezz'aria per una spinta supplementare. Se ce la fate, atterrerete sull'ala dell'aereoporto.

Giocare con Gesù: arrivate primi nella gara di Natale.

Giocare con Marvin: arrivate primi nella gara del Giorno del Ringraziamento senza prendere neppure un tacchino.

Giocare con Mephisto: arrivate primi nella gara del Giorno dell'Indipendenza.

Giocare con Mr. Garrison: attivate tutti e quattro i checkpoint nella gara Rally Days 2.

Giocare con Mr. Mackey: arrivate primi nella gara Spring Cleaning.

Giocare con Ned: nella gara del Giorno dell'Indipendenza, raccogliete almeno 12 Turbo Pick Sus (caffeine, Terrence, Philip ecc.).

Giocare con Pip: attivate solo i checkpoint 1 e 4 nella gara Rally Days 2.

Giocare con Satan: arrivate primi nella gara del Nuovo Anno.

Giocare con Scuzzlebutt: raccogliete un Phillip Phart nella gara della Caccia alle uova di Pasqua. Poi trovate la cascata e utilizzate il Phart per arrivare alla Mucca Dorata accanto alla cascata.

Giocare con Sheila Broflovski: sempre nella gara della Caccia alle Uova di Pasqua, raccogliete la Pot Pie che si trova vicino all'edificio.

Giocare con Shelly: arrivate primi nella gara del Giorno di San Valentino.

Giocare con Terrance e Phillip: raccogliete i quattro power up nascosti nella gara di Natale.

Giocare con Tweak: nella gara delle Pulizie di Primavera, raccogliete i 5 pick up di Caffaina.

Giocare con Visitor: raccogliete i power up nascosti sopra al checkpoint 1 e tra il checkpoint 4 e il ponte di legno nella gara Memorial Day.

WANTED

Si conclude questo mese il Games Wanted dedicato ai racing game. Ci sono voluti ben due numeri del giornale per accogliere, recensire e valutare tutte le simulazioni di guida uscite in questi anni. A dimostrazione che questo genere è uno dei punti di forza irrinunciabili della Dea Grigia.

RACING (SECONDA PARTE)

P

PEAK PERFORMANCE

(JVC)
MC, NG

Semplice e immediato da giocare, anche se non particolarmente sofisticato, sente particolarmente la mancanza di un'opzione di gioco multiplayer. Oltre 20 auto a disposizione su diversi circuiti dotati di una grafica passabile e di una giocabilità leggermente al di sotto della media. In giro troverete di meglio. N. Giocatori: 1-2

44

PENNY RACERS

(Sony)
MC

Veloce gioco di guida, dotato di una buona grafica e di un valido sistema di controllo. Peccato che i vari circuiti siano un po' troppo simili tra loro e l'uso di macchine dalle dimensioni così strette non contribuisca a immedesimarsi più di tanto nell'atmosfera di gioco. N. Giocatori: 1-2

78

Porsche Challenge

(Sony)
MC, DS, NG
Un must per tutti gli amanti dei simulatori di automobilismo, è un gioco che concentra la propria attenzione sui

mitici e velocissimi bolidi della casa di Stoccarda. Ciò che più colpisce è la grande fluidità di animazione unita a un eccellente dettaglio grafico, che non subisce il minimo rallentamento nemmeno nell'opzione split-screen a due giocatori. Un altro punto di forza risiede nella buona manovrabilità dei mezzi guidati e nella splendida riproduzione dei loro differenti assetti di guida. I circuiti su cui sfidarsi all'ultima staccata sono dodici, ambientati in quattro località diverse, ricchi di quelle insidie e difficoltà che solo un guidatore attento potrà superare senza danni. Certamente uno tra i migliori giochi di guida mai apparsi su PlayStation.



N. Giocatori: 1-2

89

POWER BOAT RACING

(Interplay)

MC

Gioco di guida a bordo di motoscafi assolutamente deludente. La grafica è nella norma (colorata e varia, ma niente di più), ma è nella giocabilità e nella struttura dei vari circuiti che la qualità scende pesantemente sotto la sufficienza. La noia dopo poco regna sovrana su di un titolo che avrebbe potuto avere miglior fortuna vista l'originalità del suo soggetto, se fosse stato realizzato con maggiore

cura. Evitategli.
N. Giocatori: 1-2

45

R

RALLY CROSS

(Sony)
MC, MT, NG

Rally d'alta classe con questo titolo che permette di scegliere tra 16 diversi veicoli e oltre una decina di circuiti assediati dalle più disparate condizioni atmosferiche possibili. Un motore grafico tridimensionale molto buono e una grande maneggevolezza dei veicoli di cui si è alla guida lo rendono un titolo decisamente valido e interessante. Molto belli e accattivanti gli effetti speciali di rimbalzi e sbalottamenti a cui le vetture sono sottoposte durante la gara. Incredibilmente appassionante se giocato in quattro con il multita. N. Giocatori: 1-4

85

RACING LAGOON

(Squaresoft)

MC, DS

Un interessante gioco di guida con componenti GDR. Vi aggirate nella città di Yokohama gareggiando con avversari agguerriti. A seconda dell'esito potete far crescere di livello la vostra vettura (upgraderla, per usare un termine in uso nei dri-

ving piuttosto che nei GDR) per affrontare nuove e più impegnative sfide. Non mancano i negozi per comprare pozioni magiche... ehm, componenti migliori. La grafica è molto buona, 'cittadina' al punto giusto e abbastanza veloce. Il modello di guida è molto arcade e il controllo sulla vettura potrebbe essere meno posticcio; si tratta comunque di un buon titolo. N. Giocatori: 1-2

85

RALLY CROSS 2

(Sony)

MC, LK, DS, NG



Secondo episodio che migliora ulteriormente un gioco già molto valido. La grafica è ai massimi livelli, come pure la fisica delle auto a disposizione. Più circuiti, più regolazioni, più auto da guidare. Efficace resa degli effetti atmosferici e dei vari tipi di superficie. Vale senz'altro un acquisto. N. Giocatori: 1-4

89

RAPID RACER

(Sony)

MC, DS, NG



Strano gioco arcade che ha come oggetto le corse sui motoscafi inshore. Interessante la fisica dei mezzi, che comprende onde contro cui ci si può scontrare con violenza e persino le scie lasciate

dagli altri motoscafi che possono creare imprevedibili turbolenze nella nostra traiettoria; l'impatto con l'evento acquoso è assolutamente realistico. I percorsi sono oltre 20 e andranno affrontati sempre alla massima velocità possibile, incuranti di boe, piloni e ostacoli vari. Ottimo il commento sonoro e il controllo tramite lo stick analogico del dual shock, che riproduce con efficacia il feeling di pilotaggio di un vero motoscafo.



N. Giocatori: 1-4

87

RE-VOLT

(Acclaim)

MC, DS

Le macchinine radiocomandate della Toy-Volt, maledizione!, si sono animate e ora sono libere di scorrazzare lungo piste urbane e domestiche: similmente al grande Micromachines, la localizzazione delle piste prevede supermarket, musei, giardini... La grande giocabilità unita alla efficace ambientazione donano grande piacevolezza e divertimento all'esperienza di gioco. Molte piste e un editor di livelli assicurano un'ottima longevità; purtroppo la tecnica audiovisiva lascia a desiderare e quindi il gioco è consigliato a chi si vuol divertire senza badare tanto alle qualità estetiche. N. Giocatori: 1-2

88

RIDGE RACER

(Namco)

MC, NG

Nonostante l'età (è stato

tra i primi veri grandi giochi a uscire per PlayStation) è ancora in grado di competere con numerosi titoli automobilistici usciti dopo di lui. Particolarmente azzeccata la manovrabilità delle auto, che unitamente a una buona grafica all'epoca fecero gridare al miracolo. Dodici le auto a disposizione, su alcuni percorsi ricchi di insidie e di soddisfazioni per i piloti più esperti. Altissimo il valore storico, un po' inattuale quanto a dinamica e possibilità; vale comunque la pena di giocarlo.



N. Giocatori: 1

79

RIDGE RACER REVOLUTION

(Namco)

MC, LK, NG



Buono ma non ottimo (né tanto meno rivoluzionario) nuovo capitolo della serie, che insieme ad alcune apprezzabili migliorie nella grafica non innova né in termini di maneggevolezza e controllabilità dell'auto né di giocabilità complessiva; ottima però l'implementazione del NegCon. L'opzione di link e il feeling arcade (sembra proprio di stare in sala giochi) ne fanno un gioco consigliato per quelli che amano l'immediatezza. N. Giocatori: 1-2

85

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':

NC = Nessuna compatibilità

MC = Memory Card

LK = Link Cable

MT = Multitap

DS = Dual Shock

NG = NegCon

JG = JogCon

AI = Joystick Analogico

SG = Pistola

MS = Mouse

ROAD RAGE

(Konami)

MC



A bordo di un potentissimo hovercraft sfidate otto mezzi avversari pilotati dal computer in quattro circuiti particolarmente insidiosi. Grafica nella norma e giocabilità tutto sommato passabile per un gioco che non ha certamente fatto storia. Vale comunque il noleggiare. N. Giocatori: 1

61

ROAD RASH

(Electronic Arts)

NC



È un titolo 'sempreverde', inizialmente nato su Megadrive, poi passato al Mega-CD, al 3DO e finalmente approdato su PlayStation. Si tratta di un gioco di corsa su motociclette ad alta concentrazione di adrenalina, in cui non solo dovremo penne-llare le curve con adeguata maestria, ma anche prendere a pugni, calci e bastonate i nostri avversari. I tempi migliori verranno premiati in denaro che consentiranno di migliorare le prestazioni della motocicletta. Ottimo anche se pressoché inutili le lunghe sequenze filmate, strepitose le musiche dei Soundgarden. Da noleggiare e giocare con gli amici più rozzi che avete. N. Giocatori: 1-2

72

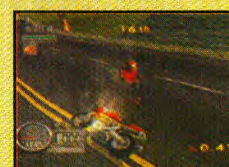
ROAD RASH 3D

(Electronic Arts)

MC

Gioco di qualità decisamente alta, destinato agli amanti del motociclismo fuorilegge. A bordo di possenti moto da strada

ci si dovrà tuffare in un'agguerrita competizione contro quattro diverse gang di motociclisti senza scrupoli. Combattimenti furiosi e mazzate a volontà in sella alle due ruote in un mondo 3D con decine e decine di chilometri di strade collegate tra loro. Buona la grafica e non eccelsa la giocabilità (tirare mazzate agli avversari è in effetti un po' ostico e necessità di un bel po' di pratica). Eccellente la colonna sonora rock; insomma, molte attrattive per i giocatori più ruvidi.



N. Giocatori: 1-2

78

ROAD RASH: JAILBREAK

(Electronic Arts)

MC, DS, MT

Il gioco cafone ritorna carico di nuove modalità, a consolare i giocatori che amano l'esagerazione e la violenza gratuita. Come nei non pochi prequel, controllate un motociclista ruvido e volgare che deve attraversare gli States confrontandosi - in modo preferibilmente aggressivo - con gli altri motociclisti. Una interessante modalità Story e una meravigliosa opzione per il gioco in quattro - due sidecar che si affrontano, uno guida e l'altro mena - completano il prodotto. N. Giocatori: 1-4

ROADSTERS

(Titus)

MC, DS, NG

La Titus trasporta dal Nintendo 64 un gioco di guida che li poteva anche andare ma che su PSX, spogliato di una grafica

risoluta e sfumata, offre relativamente poco. Il gioco presenta la riproduzione (esteticamente soddisfacente) di vetture realmente esistenti e un modello di guida abbastanza semplificato, che piacerà ai più. Purtroppo la tecnica estetica è scarsa, il gioco è poco definito e inoltre le gare mancano di compulsività, ciò che alla lunga finisce per pesare.

N. Giocatori: 1-2

80

ROCK 'N' ROLL RACING 2

(Interplay)

MC, LK



Un gioco puramente arcade che non possiede particolari frecce nel suo arco. Grafica squallida in una ambientazione futuristica in cui le corse sono davvero all'ultimo sangue e ci si può ritenere fortunati anche nel solo tornare sani e salvi a casa dopo la gara. 6 differenti veicoli a disposizione, tutti upgradabili e potenziabili con nuovi motori, gomme, armi, cannoni, missili e così via. Ma tanto non ce n'è, il gioco non tira. N. Giocatori: 1-2

39

ROLLCAGE

(Psygnosis)

MC, DS, NG



Straordinario gioco di auto di impostazione prettamente arcade-futuristica in cui la quantità di divertimento fornita è

davvero incredibile. Con questo titolo la casa inglese riprende i fasti della serie Wipeout, elevandosi di una buona spanna al di sopra della concorrenza. La grafica e il sonoro sono eccezionali per dettaglio, fluidità e qualità degli effetti di luce. La velocità di gioco e la qualità nella risposta ai comandi è davvero eccellente, rendendo quasi senza peso gli unici due aspetti criticabili, e cioè la longevità non molto estesa e la mancanza di una opzione di link tra due console. Da comprare assolutamente. N. Giocatori: 1-2

92

RUNNING WILD

(989 Studios)

MC, DS, NG



Certo, di stranezze sulla Play non ne mancano, ma questo Running Wild è davvero troppo fuori: si prende il controllo di un animale, anziché di un mezzo. La guidabilità degli animali varia da specie a specie (ma si può dire così?)

Che roba... e vi voglio vedere mentre dirigete un panda usando il volante. Le locazioni che ospitano i tracciati sono molto varie tra loro e tutte ugualmente ben curate con uno stile che Antonio Perna ha correttamente definito "cartoon-surreale". Certo si fa sentire l'assenza di un'opzione che consenta di upgradare gli animali, che so, con scarpe più performanti oppure con l'uso di anabolizzanti o steroidi. E manca anche la possibilità di mettere a dieta l'elefante per aumentarne la velocità massima... L'opzione per quattro giocatori umani (o animali; chissà che il mio gatto non controlli la tigre meglio di me?) è abbastanza buona a livello tecnico ma soprattutto è valida in termini di

BITMAP VERSUS POLIGONI: UNA GUERRA IMPARI

Le performanti console a trentadue bit, con le loro capacità nel campo della grafica poligonale, hanno permesso, anzi stimolato un autentico 'salto' nell'ambito dei videogiochi. Fino a quel momento, infatti, i giochi erano 'piatti', cioè basati su una grafica in due dimensioni; solo patetici add-on (il 32x della Sega per il suo Mega Drive) o irraggiungibili e iper-tecnologici cabinati da sala offrivano all'utenza una grafica tridimensionale. Invece, l'avvento del Saturn e della PlayStation ha permesso lo sfruttamento di una grafica più realistica, solida e massiccia di quella basata su piatti sprite. I racing games sono i titoli che più di altri si sono avvantaggiati di questo salto, che non è esagerato definire epocale. Finalmente le macchine erano belle e fluide e le piste apparivano realistiche: avremmo scordato la piattezza degli alberi e dei palazzi di Out Run: con Ridge Racer era finalmente possibile aggirare le montagne che non erano più piatte come dei semplici cartelloni pubblicitari! Le immagini chiariscono meglio il concetto e chi ha memoria storica (o possiede qualche raccolta che replica i vari Pole Position o gli Hang-On) ricorderà la piattezza degli scenari bitmap: al contrario, la varietà data da un ambiente poligonale balza subito al più disattento degli occhi: la ricostruzione di ambienti solidi e realistici è infatti precisa e fedele.



divertimento che può dare alle compagnie numerose.

N. Giocatori: 1-4

84

S

SAN FRANCISCO RUSH

(GTI)

MC, DS, NG



Conversione su PlayStation di un famosissimo gioco da bar della Midway. Otto auto per sei lunghissimi percorsi di notevole difficoltà, che possono anche essere percorsi in modalità Mirror, Reverse e Mirror+Reverse. Buona la manovrabilità delle auto e buona la grafica, è alta-

mente spettacolare grazie ai salti, alle curve e all'agonismo degli avversari. Veloce ma non tecnicamente raffinato (anzi), è il classico gioco che verrà adorato dai piloti virtuali più spericolati. Da noleggiare, come minimo. N. Giocatori: 1-2

77

S.C.A.R.S.

(Ubisoft)

MC, MT



Simpatico titolo di guida che ricorda un po' Super Mario Kart. La grafica non è proprio il massimo dal punto di vista del dettaglio, ma se la cava bene per quanto riguarda la fluidità e i colori. Le armi e i bonus a disposizione

sono davvero tanti, così da rendere il gioco realmente veloce, frenetico e imprevedibile. Inutile dire che il meglio di sé S.C.A.R.S. lo dà in modalità multiplayer in cui è possibile addirittura giocare in 4 sulla stessa PlayStation (necessario il Multitap).

N. Giocatori: 1-4

79

SLED STORM (Electronic Arts) MC, DS, MT



Un racing insolito, nel quale il controllo è su motoslitte! Il bianco dei paesaggi che necessariamente ospita le competizioni crea qualche problema di varietà grafica, ma tutto il resto è anni luce lontano dalla noia: le gare sono combattutissime, grazie all'IA degli avversari che faranno di tutto per ostacolarvi. Ad aumentare l'interesse vi è anche la possibilità di eseguire tricks & affini. In due o, grazie al multitap, in tre o quattro, il gioco acquista molto in termini di interesse. La buona giocabilità e una tecnica audiovisiva più che onesta chiudono un quadro decisamente positivo. Globalmente si tratta di un ottimo prodotto, consigliato a chi cerca qualcosa di nuovo.

N. Giocatori: 1-4

87

SPEED FRAKS (Sony) MC, MT, DS



Funcom sviluppa un cartoon racing di ottima fattura, che si posiziona secondo solo dopo Crash Team Racing. La storia prende spunto da una bigiata a scuola di otto freaks, che si affronteranno su ben dodici circuiti. La giocabilità è molto

buona e immediata, purtroppo la grafica si attesta su livelli medio-bassi. In quattro le cose migliorano dal punto di vista del divertimento, ma il quadruplo split screen sottolinea ancor più la debolezza del settore tecnico-grafico.

N. giocatori: 1-4

85

SPEEDSTER (Mindscape) MC, NG



Corsa automobilistica puramente arcade con una inusuale vista dall'alto. La grafica è buona, con scenari di gioco abbastanza originali. Manca un po' la sensazione della corsa vera e propria, e talvolta la gara diviene frustrante a causa dell'eccessiva velocità in rettilineo delle auto avversarie. Non troppo maneggevole la risposta ai comandi, la giocabilità migliora quando si comincerà a prenderci la mano. Onesto in due, con lo schermo equamente diviso.

N. Giocatori: 1-2

67

SPORTS CAR GT (Electronic Arts) MC, DS, NG



L'Electronic Arts capeggia la classifica dei produttori di giochi di guida più prolifici: raggiunge questo risultato con gli ottimi Need for Speed e i Test Drive, con i NASCAR con gli altri titoli che replicano le competizioni esistenti (vedi il campionato Superbike di Honda Castrol Superbike). Purtroppo, non sempre la quantità si accompagna alla qualità, come dimostra questo Sports Car GT. A una giocabilità solo normale (arricchita dalla presenza di upgrade in stile

Gran Turismo) e a una certa longevità (quattro categorie in cui correre non sono poche) si affianca una realizzazione tecnica decisamente migliorabile. Chi ama la sostanza troverà un buon simulatore, realistico e difficile al punto giusto. Ma i giocatori dagli occhi raffinati devono guardare altrove.

N. Giocatori: 1-2

80

STREET RACER (Ubisoft) MT



Titolo ormai deboluccio che unisce a una grafica cartonesca non irresistibile una buona dose di humour alla Super Mario Kart. I 24 circuiti e i numerosi e simpatici personaggi disponibili non bastano a giustificare l'acquisto. Potrebbe invece essere un buon titolo, di cui è consigliabile il noleggio, per i giocatori più piccoli (6-9 anni).

N. Giocatori: 1-4

47

SUPERSONIC RACERS (Mindscape) MC, MT



È un titolo che ha sorpreso per qualità di realizzazione e simpatia. Il fattore divertimento è altissimo, soprattutto se si gioca in tanti tutti insieme. È dichiaratamente un clone di Micro Machines, e pur non raggiungendo le vette del capolavoro Codemasters rimane comunque un prodotto giocabilissimo. All'ampia scelta di simpatici percorsi su cui correre (dalle navi ai dirigibili) si affianca una buona realizzazione grafica e una trascinante colonna sonora. Di altissima qualità la resa e la sensibilità del sistema di controllo, veramente

uno dei pezzi forti di questo gioco. Anche se anzianotto è comunque consigliato.

N. Giocatori: 1-4

81

TANK RACER (Grolier) MC, DS

Un gioco di guida singolare, in cui controllate carri armati che possono far fuoco sugli avversari che distano un metro dal traguardo per 'bruciarli' nel vero senso della parola e scavalcarli nell'ordine di arrivo. La giocabilità è buona: si tratta del classico giochino che tutti imparano alla prima partita, ma questo non è certo un difetto: anzi, la natura arcade si giova dell'immediatezza. Ci sono sei tracciati (con alcune varianti) e le competizioni sono sempre molto accese (non solo nel senso che fate fuoco sui vostri avversari...), anche se qualche power-up in più ci sarebbe stato bene.

N. Giocatori: 1-2

75

TEST DRIVE 4 (Electronic Arts) MC, LK, NG



Titolo molto buono che continua a riproporre la vecchia rivalità tra questa serie e quella di Need for Speed. Al volante di un buon numero di auto sportive dal grande fascino (tra le altre, una splendida Ferrari e un'antica ma sempre efficace Chevrolet Corvette degli anni Sessanta) dovremo affrontare cinque lunghi e impegnativi percorsi urbani in Svizzera, Giappone, Washington, San Francisco

e persino in Inghilterra (con la guida a sinistra!), partecipando a quattro differenti campionati. Come successo bonus potremo poi guidare i nostri bolidi su di una pista da dragster, in cui l'accelerazione pura la farà da padrone. Divertentissimo giocare in modalità link.

N. Giocatori: 1-2

80

TEST DRIVE 5 (Electronic Arts) MC, LK, DS, NG



Ultimo episodio della gloriosa serie di giochi di guida, che non possiede ormai più grande originalità nella sua impostazione di gioco, ma che continua a fornire buone soddisfazioni agli appassionati del genere. La grafica è molto dettagliata e veloce, con particolare attenzione dedicata alla giocabilità e all'immediatezza. Di contro, non si tratta di una simulazione particolarmente approfondita, e per forza di cose la fisica delle varie auto risulta un poco semplificata. Però è divertente e le tante piste, le altrettante macchine e le numerose modalità di gara ne fanno un ottimo gioco.

N. Giocatori: 1-2

88

TEST DRIVE 4X4 (Electronic Arts) MC, DS



Un gioco dedicato a chi si entusiasma all'idea di pilotare fuoristrada da due tonnellate, capaci di superare dune impossibili (... e magari di schiacciare crudelmente tutti gli avversari). I tracciati disponibili sono 12, ambientati alle Hawaii, in Marocco, in Svizzera, nel Galles o nel deserto del Mojave. I vei-

coli da guidare sono in totale 21, divisi in cinque categorie di potenza (più una segreta). Il gioco possiede una certa immediatezza e simpatia di fondo, che viene però sensibilmente annacquata da un motore grafico tecnicamente non eccezionale e da una struttura di gioco un po' troppo semplice e con l'andare del tempo ripetitiva. Da giocare solo se avete già provato tutti i titoli top.

N. Giocatori: 1

82

TEST DRIVE OFF ROAD (Electronic Arts) MC



Solo quattro le vetture a trazione integrale disponibili in questo gioco un po' troppo limitato sia nella grafica che nella giocabilità. L'impressione è che sia stato distribuito prima del tempo, dal momento che questo prodotto offre decisamente meno della maggioranza dei suoi concorrenti. I percorsi infatti sono banali e le macchine presenti prive di quel fascino indispensabile per la buona riuscita di un titolo del genere. Tecnicamente sorpassato, consigliamo caldamente... di evitarne l'acquisto!

N. Giocatori: 1-2

24

TOCA TOURING CARS (Codemasters) MC, DS, NG



Una simulazione del campionato Gran Turismo inglese che all'epoca fece decisamente scalpore per la sua grafica fotorealistica e per l'ottimo realismo nel comportamento fisico della tenuta di strada delle vetture. Queste erano state digitalizzate dai modelli reali, con grande vantaggio per il

realismo e il coinvolgimento finali. Ancora oggi è un'ottima scelta.
N. Giocatori: 1-2

85

TOKYO HIGHWAY BATTLE (Jaleco)



Un buon gioco di guida, in cui è possibile modificare la vettura gara dopo gara, in modo da renderla il più competitiva possibile. La fisica dell'automobile non è eccezionale, mentre sono molto buoni sia la grafica che il sonoro. Alcuni tocchi simpatici lo rendono un titolo interessante. Un titolo perfetto da noleggiare.
N. Giocatori: 1

74

TOMMY MAKINEN RALLY (Europress)

MC, DS, NG
Un gioco molto deludente. Anche se la grafica è colorata, in giocabilità, fisica del mezzo e struttura dei percorsi questo simulatore rallystico viene inesorabilmente doppiato da molti dei suoi concorrenti. Addirittura, sembra che la macchina si muova su di un perno centrale! Un'occasione mancata: se ve lo tirano dietro un perché ci sarà!!
N. Giocatori: 1-2

39

TOTAL DRIVIN' (Eutechnics)



MC, LK, DS, NG
Ottimo gioco, assolutamente consigliabile. Molto completo e dotato di una grande varietà di mezzi e percorsi. Particolarmente interessante il fatto di dover utilizzare stili di guida molto differenti a seconda del tipo di vettura utilizzate. Grafica, sono-

ro e fisica delle auto al momento dell'uscita erano davvero di grande qualità. Bisogna senz'altro farci un pensiero, soprattutto se avete tempo per vincere macchine e piste o se pensate di poter sfruttare le ottime opzioni multiplayer.



N. Giocatori: 1-4

87

V-RALLY (Infogrames)



La casa transalpina ha davvero realizzato un capolavoro. La grafica è fluidissima e il comportamento delle automobili davvero divertente. Potremo guidare una buona varietà di macchine (11) su ben 42 differenti circuiti, dotati di tre differenti fondi stradali con relativa aderenza. Effetti meteorologici molto buoni e un'ottima opzione di gioco in split-screen, che consente in maniera molto intelligente di dividere lo schermo in maniera verticale, così da poter mantenere un minimo di senso della profondità anche giocando in due.
N. Giocatori: 1-2

88

VMX RACING (Playmates Interactive)

MC
Gioco di motocross decisamente sotto tono. Non solo la grafica di gioco è scarsina, ma la giocabilità non raggiunge la sufficienza, dal momento che la

manovrabilità delle moto è praticamente inesistente. Da evitare con attenzione.
N. Giocatori: 1-2

28

WIPEOUT (Psygnosis)



Con questo titolo la casa inglese ha inventato un genere: quello delle corse futuristiche. In molti hanno poi tentato di copiare questa idea, ma pochi sono riusciti a produrre giochi all'altezza dell'elevato standard di Wipeout. La grafica (ai tempi) era entusiasmante sia per dettaglio che per fluidità, e si univa a una colonna sonora veramente devastante. Il sistema di controllo è molto sensibile e risulta un po' difficile da controllare. Innovativa per l'epoca l'opzione link. Inserito a furor di popolo nella linea Platinum, rimane ancor oggi un valido punto di riferimento.
N. Giocatori: 1-2

84

WRECKIN CREW (Telstar)

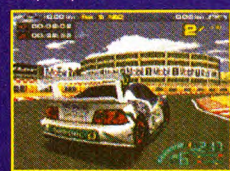


MC, DS, NG
Gioco un po' leggero, che mischia gioco di guida arcade, humor e tanta grafica fumettosa. Le piste sono quattro (New York, Sidney, Mediterraneo e Luna Park), in cui potrete scorrazzare liberamente alla ricerca di eventuali bonus o scorciatoie. Realizzazione un po' troppo superficiale per quanto riguarda la giocabilità, ma belle le ambientazioni.
N. Giocatori: 1-2

39

I RACING CAMPIONI

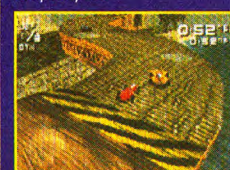
24 ORE DI LE MANS (Infogrames)



MC, DS, NG
Una simulazione di guida che esce contemporaneamente a Gran Turismo 2? No, nessun premeditato suicidio: questo è un grande gioco di guida, che offre caratteristiche talmente forti e particolari da risultare piacevole e concorrente. Si tratta di un prodotto che replica la famosa competizione di Le Mans, che dura 24 ore, a scelta simulate o reali; in questo secondo caso è possibile ovviamente salvare e riprendere la gara in futuro. La grafica è molto buona, la giocabilità è 'seria' e la simulazione risulta accurata. La struttura del gioco è ottima, con difficoltà progressive e diversi livelli di realismo. Si tratta di un gioco impegnativo, che obiettivamente non è al livello dei Gran, ma fa la sua parte con apprezzabile onestà.
N. Giocatori: 1-2

89

CIRCUIT BREAKERS (Mindscape)

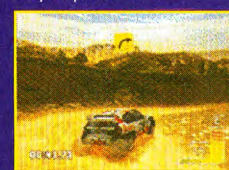


MC, MT, DS
Dopo Supersonic Racers, la casa inglese tenta di bissare il successo con questo secondo episodio dal nome completamen-

te differente. Aggiornato tecnicamente sia per ciò che riguarda la grafica che per il sonoro, il gioco si distingue per la fluidità e il dettaglio del suo motore 3D e per l'elevata giocabilità complessiva. Umoristico e simpatico, il gioco supporta tutti i nuovi accessori, dal multi tap al joypad analogico con vibrazioni comprese. Da giocare in quattro: divertimento al 101%!
N. Giocatori: 1-4

86

COLIN MCRAE RALLY (Codemasters)



MC, DS, NG
Uno dei migliori simulatori rallyistici in circolazione. Dagli stessi autori della serie TOCA, è un'esaltante esperienza automobilistica. La gara ci vede protagonisti delle varie prove speciali del Rally d'Inghilterra, di cui dovremo affrontare tutte le insidie, con strade sdruciolevoli o fangose, salti da effettuare a oltre 180 Km/h e pericolose curve a U bordate da pericolosi muretti di pietra. La grafica è molto bella e fluida, con una fisica delle auto veramente accurata. Anche la riproduzione delle vetture è eccezionale (risultato ottenuto grazie alla scansione tridimensionale) e sono riprodotte perfettamente le prestazioni reali per quanto riguarda accelerazione, velocità massima e tenuta di strada. Le prove speciali si svolgono su qualsiasi

fondo stradale e nelle più disparate condizioni climatiche (col sole, quando è nuvoloso, con la neve o la pioggia). Veramente splendido.
N. Giocatori: 1-2

90

CRASH TEAM RACING (Sony)

MC, DS, MT
Chi ha sempre guardato dal basso gli utenti Nintendo che, con il loro Mario Kart, potevano giocare con un racing facile immediato e disimpegnato, possono finalmente risorgere! Crash Team Racing di Naughty Dog, infatti, prende i personaggi della serie Bandicoot e li 'butta' in pista a bordo di maneggevolissimi kart. La grafica spaziale (marchio di fabbrica della serie) e una giocabilità (anch'essa assolutamente usuale per i giochi di Crash) ineccepibile, anzi perfetta, conferiscono grande fascino al gioco. Le piste sono bellissime, tutte ispirate ai livelli dei platform che abbiamo giocato e conosciuto bene. Inoltre la sfida, anche in modalità single play, è sempre molto alta e presente. Il gioco, mircolo della tecnica, rimane giocabile e godibile anche in quattro con lo schermo splittato in altrettanti spicchi. Molte modalità, grafica varia e colorata, ottimo controllo: ecco il racing facile immediato e disimpegnato che molti aspettavano...



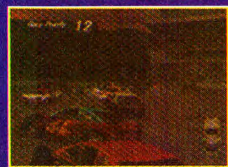
N. Giocatori: 1-4

93

DESTRUCTION DERBY (Psygnosis)

MC, LK
La PlayStation deve il suo

enorme successo a giochi di questo tipo. La grafica poligonale era (ai tempi) molto realistica, con oltre 100 poligoni per auto e ricchi effetti speciali (quali fumo, sgommate e pezzi d'auto di ogni genere che volavano in ogni direzione). Divertentissima la modalità di gioco (che si aggiunge alle corse più classiche) denominata Arena, in cui lo scopo è quello di eliminare fisicamente le altre macchine in gara, tamponandole oltre ogni limite. L'unico limite è la durata - troppo breve - dei suoi sette circuiti. Comunque molto divertente. Un Platinum di classe.

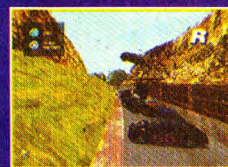


N. Giocatori: 1-2

86

DESTRUCTION DERBY 2

(Psygnosis)
MC, NG



Molti i miglioramenti in questo secondo episodio: i circuiti sono diventati undici e sono stati sensibilmente allungati. È stata posta più cura nel riprodurre la fisica degli incidenti che riesce a ricreare tamponamenti e carambole davvero credibili come realismo e incredibili per la spetta-

colarità. La grafica è stata sensibilmente migliorata, con effetti di traslucenza e di scintille che all'epoca lasciarono tutti a bocca aperta. Il numero di poligoni dedicato a ciascuna vettura è ora più del doppio (oltre 250). Azione selvaggia che nella rinnovata modalità Arena (ci sono cinque aree ricche di ostacoli) consente di fracassare le altre macchine in modi decisamente assurdi e divertenti. Peccato che manchi l'opzione link del primo e comunque un modo per giocare in due. N. Giocatori: 1

90

DRIVER

(GT Interactive)
MC, DS



Uno dei migliori giochi di guida sviluppato da un team composto, tra gli altri, da alcuni dei programmatori del Destruction Derby qui sopra. Siete un poliziotto infiltrato nella malavita e dovete portare a termine missioni malavitose ambientate in quattro città statunitensi (Miami, San Francisco, Los Angeles e New York) riprodotte perfettamente. Infatti i grafici del gioco hanno girato le città con la macchina fotografica e ogni strada, ogni monumento caratteristico, ogni vicolo - persino ogni negozio - è esattamente dove si trova nella realtà. Le città sono esplorabili a piacimento, con l'unico limite della polizia che certo non vede di buon occhio che trasportiate mafiosi e assassini. La meccanica di guida è super, i particolari di classe

si sprecano e la giocabilità è insuperabile. Se amate i racing e non comprate questo siete dei...! N. Giocatori: 1

93

F1 2000

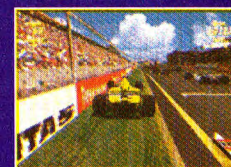
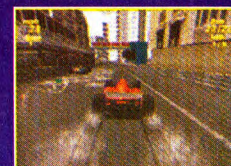
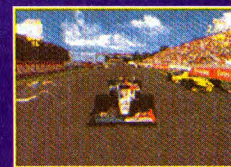
(Electronic Arts)
MC, DS

Con la licenza ufficiale FIA e piloti e scuderie aggiornati alla stagione appena iniziata, il nuovo nato EA si prepara allo scontro nel corposo settore dei giochi ispirati alla Formula Uno. La consueta cura della softhouse americana è servita a confezionare un prodotto molto valido: il motore che regola il gioco è infatti molto scrupoloso e il realismo si attesta su alti livelli. La tecnica è eccellente: sia la grafica (veloce, pulita e fluida) che il sonoro sono infatti molto precisi e rispondenti. Una volta in pista, però, il gioco diventa un po' troppo facile; ma rimane un ottimo gioco, praticamente privo di grossi difetti e pronto a scontrarsi con i campioni della categoria. N. Giocatori: 1-2

91

FORMULA 1 '99

(Psygnosis)
MC, DS, NG



Per il quarto capitolo della sua fortunata serie dedicata al grande circo della

Formula Uno, Psygnosis si affida a un gruppo di sviluppatori ben capace. Gli Studio 33 han tirato fuori un giochino decisamente valido: il comportamento della vettura riesce non facile compito di restituire un'esperienza di guida contemporanea realisticamente realistica ma non frustrante. La grafica è notevolissima, le opzioni di settaggio soddisfano i fomentati del cacciavite ma non invadono chi invece preferisce buttarsi subito nella mischia. Un gioco su più livelli, quindi, che soddisfa appieno molte utenze differenti. Peccato che simuli una stagione che, al tempo della pubblicazione, era già conclusa... N. Giocatori: 1-2

91

GRAN TURISMO

(Sony)
MC, DS, NG



Senza alcun dubbio il miglior gioco di guida per PlayStation mai realizzato. Alla guida delle macchine più veloci del mondo, potremo dimostrare la nostra perizia su complessi e impegnativi percorsi stradali. Potrete scegliere tra ben 180 modelli di auto differenti, ognuna dotata di un proprio e specifico comportamento stradale. Tra Nissan, Subaru, Mazda, Toyota, Honda, Aston Martin e compagnia bella avrete solo l'imbarazzo della scelta. E inoltre potrete 'andare dal meccanico' e spendere i doploni vinti durante le gare per fare gli upgrade alle vetture; infine, modificate i parametri per adattare la macchina al vostro stile di guida: punta-te sulla velocità o sull'accelerazione? Quanta aderenza? Agite sugli alettoni, la campanatura, gli stabilizzatori, i freni, le gomme... A

fine corsa l'efficace funzione moviola consente di rivedere la corsa nel dettaglio. Un gioco molto 'tecnico', che riproduce in maniera estremamente fedele i diversi comportamenti su strada delle diverse vetture. E' un po' troppo difficile all'inizio, ma perseverando si verrà riccamente premiati per gli sforzi fatti in termini di divertimento assoluto. I giocatori 'foix' giocano a Gran Turismo.



N. Foix: 1-2

96

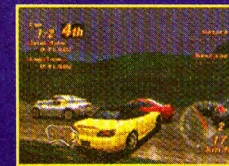
GRAN TURISMO 2

(Sony)
MC, DS, NG



Il seguito del miglior gioco di guida appaia al prequel tutte le migliori che era lecito, persino doveroso aspettarsi. Le piste sono aumentate di numero e, feature purtroppo unica seppur intelligentissima, comprendono tutti i tracciati inseriti nel primo Grantu. Soprattutto, il numero di macchine presenti fa tremare i polsi: nel gioco ci sono oltre cinquecento vetture! Non mancano i modelli dei più famosi costruttori europei e quindi potrete tranquillamente dilettarvi con le riproduzioni delle varie Fiat Punto, Ford Ka, Golf e Polo Volkswagen, prestigiosi modelli di Mercedes e BMW. Non mancano competizioni sullo sterrato, che

accregono notevolmente il valore del prodotto aggiungendogli un 'pizzico di Colin McRae Rally'. Purtroppo la grafica è un po' peggiorata: un environment mapping un po' troppo spinto evidentemente suga risorse e le piste clippano abbastanza; inoltre, la struttura delle competizioni (che sono moltissime) poteva essere implementata meglio. La fase dei settaggi è rimasta praticamente invariata (salvo qualche leggero impoverimento) e il gioco conferma le sue beate caratteristiche di quantità e qualità. Ma al di là dei difetti (che pur dispiacciono) si tratta del più completo racing per PSX.

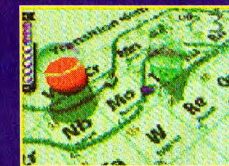


N. Giocatori: 1-2

95

MICRO MACHINES V3

(Codemasters)
MC, MT



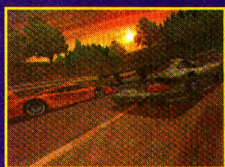
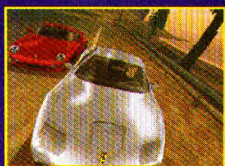
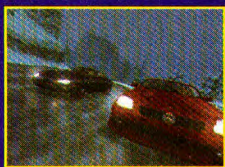
Divertentissimo gioco arcade che ci vede comandare una di quelle lillipuziane automobili che tanto piacciono ai bambini. Esilaranti sfide all'ultima sportellata con altri sette guidatori, utilizzando le armi più demenziali mai viste in circolazione (dai

semplici missili ai martelloni giganti, dalle mine alle pinze telescopiche). Humour spettacolare e una grande grafica 3D con effetti limpidi e puliti, rendono questo un gioco da affrontare con il ghigno sulle labbra in quei classici circuiti 'casalinghi' per cui la serie è giustamente famosa: il tavolo della colazione, il giardino, la sala da pranzo ecc. L'opzione multiplayer è quanto di meglio sia mai stato realizzato per la console di casa Sony. Quando si gioca in otto contemporaneamente il livello di divertimento raggiunge livelli di eccellenza assoluta. Compratelo se siete soliti giocare in compagnia, non ve ne pentirete. N. Giocatori: 1-8

92

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

(Electronic Arts)
MC, DS, NG



La quarta uscita della serie EA nomata "Need for Speed" è un gioco davvero bello. Innanzi tutto la grafica: le vetture (modelli reali con tanto di licenza esclusiva, alla faccia di Gran Turismo) sono riprodotte perfettamente e sono arricchite dalla ricostruzione poligonale dell'abitacolo con tanto di pilota che cambia marcia! Le piste non sono meno curate grazie a localizzazioni sempre efficaci. E poi le modalità di gioco: a quelle del Need 3 si aggiunge la Road Challenge che dà nome al titolo, in cui gareggiate contro un avversario (umano o gestito dalla CPU) e chi vince

prende la macchina dell'avversario. Bello ed esaltante, a condizione che siate voi a vincere, ovviamente! N. Giocatori: 1-2

90

RAGE RACER

(Namco)
MC, DS



Difficile e molto divertente gioco di corse che si distingue per il punto di ripresa molto ravvicinato dell'auto da noi guidata, a tutto vantaggio dell'atmosfera e del coinvolgimento. Il metodo di controllo delle automobili a nostra disposizione è praticamente perfetto, e permette di guidare i nostri mega-bolidi con grande sensibilità e progressione. Questi, prodotti dalla fantasia del momento che non ricreano alcun modello realmente esistente, possono essere modificati grazie ai premi in denaro che riusciremo a vincere partecipando alle varie competizioni. Consigliabile senza riserve agli appassionati del genere, potrebbe però risultare eccessivamente difficile per i principianti, dal momento che le auto avversarie pilotate dal computer non si lasciano facilmente sorpassare. Veramente da comprare.



N. Giocatori: 1

90

RIDGE RACER TYPE 4

(Namco)

MC, DS, NG, JG
La Namco affronta il dopo Gran Turismo con un prodotto realmente valido. Al capolavoro Polyphony, la mamma di Ridge Racer e Tekken risponde proponendo un gioco che non snatura le caratteristiche della serie (immediatezza e guidabilità arcade, modelli di vetture di fantasia) e vi aggiunge una quantità di elementi davvero notevole. Infatti le piste sono otto e le macchine addirittura trecentoventi! In realtà, il numero va preso con le molle dal momento che nasce da una moltiplicazione: ci sono venti autovetture che ognuno dei quattro team personalizza (e quindi diventano ottanta) e che differiscono a seconda del costruttore scelto (ottanta per quattro, mi dice Pitone, fa trecentoventi. Ci fidiamo?). Comunque la varietà è certo garantita, a vantaggio della longevità (per vincere tutte quelle macchine ci metterete un sacco). Il gioco è molto divertente e sicuramente primeggia la sottocategoria dei racing games, quella dei racing che hanno un approccio arcade. N. Giocatori: 1-2

92

ROLLCAGE 2

(Psygnosis)
MC, DS



Psygnosis si è ritagliata uno spazio intrigante nell'utenza PSX, fornendo quelle che devono essere considerate le migliori serie di racing futuristici:

90

accanto ai tre Wipeout, questo Rollcage 2 è (lo dice il nome e io gli credo...) il sequel di un altro furibondo gioco di 'guida futura'. Come il predecessore, mantiene intatte le beate caratteristiche di velocità e violenza che coinvolgono il giocatore. La nuova release offre inoltre molte armi, peraltro intelligentemente implementate, e svariate modalità di gioco che aumentano l'interesse nel lungo periodo. La tecnica estetica è eccellente: mirabolanti effetti di luce invadono lo schermo e tutto è fluido e veloce, al limite della frenesia. Un nuovo centro, quindi, che non presenta innovazioni molto originali ma che piacerà a tutti quelli che amano questo tipo di driving game. N. Giocatori: 1-2

90

TOCA 2

(Codemasters)
MC, LK, DS, NG



A un sonoro e una grafica da primo della classe, fanno eco una giocabilità da urlo e un eccellente supporto del dual shock e degli altri dispositivi analogici. Anche se il parco macchine iniziale è un pelo limitato, l'alta risoluzione grafica, le condizioni climatiche variabili che costringono il giocatore a cambiare strategia in corsa e una simulazione dei danni straordinariamente realistica, lo rendono uno degli acquisti obbligati per ogni appassionato videogiochiatore che si rispetti. N. Giocatori: 1-2

90

V-RALLY 2

(Infogrames)
MC, MT, DS



L'ultima fatica di Infogrames è il seguito di V-Rally, il primo gioco di rally uscito per PlayStation. Va detto che, tranne Tommy Makinen, tutti i simulatori di rally sono buoni prodotti, ma in particolare Colin McRae e i V-Rally sono giochi eccezionali. Questo secondo capitolo, uscito recentemente, presenta molti pregi: i modelli delle vetture sono perfette riproduzioni (a livello grafico e prestazionale) dei bolidi che partecipano ai veri rally. Le piste sono tutte belle e un editor - eccezionale per potenza e versatilità - consente di aumentare all'infinito la quantità delle medesime. Secondo chi scrive le collisioni potevano essere più curate; e non si tratta di un pelo nell'uovo, ma il prodotto rimane comunque assolutamente stupendo e consigliato a tutti i piloti virtuali senza riserve. N. Giocatori: 1-4

93

WIPEOUT 2097

(Psygnosis)
MC, LK, NG



Un titolo che migliora straordinariamente il già buono primo episodio: otto circuiti, cinque navette ultraveloci e una decina d'armi con cui far saltare allegramente in aria gli avversari. La manovrabilità

del mezzo è ora sensibilmente migliore e la colonna sonora è ancora più pompatamente techno (e tra gli interpreti ci sono i Prodigy). Piacerà praticamente a chiunque: questo gioco è LA FELICITA'. N. Giocatori: 1-2

93

WIP3OUT

(Psygnosis)
MC, DS, NG



Ma lo avete visto sul numero scorso? Aveva ragione o no il Pitone quando diceva che Wip3out spaccava? Il framerate determina l'unico difetto grafico del gioco: le scie sono meno belle di quelle del due. Però il resto è oltremodo oltraggioso per quanto è bello: velocissimo e fluidissimo (pure in due), non clippa mai e non scatta nemmeno se glielo ordinate minacciando di bruciare la PlayStation con il CD dentro. Le otto piste e le nuove scuderie tutte da scoprire aggiungono molto a un gioco perfetto. Peccato solo che manchi l'opzione (super) del secondo episodio per il gioco in link, però è meraviglioso giocare in due in split screen perché questa opzione, tecnicamente, è insuperabile. N. Giocatori: 1-2

96

DI ANDREA NICOSIA

Medievil 2

Non c'è pace per gli eroi: e se questo è scoccante per quelli ancora in vita, cosa dovrebbe dire Sir Fortesque, che avrebbe diritto a quella eterna? Tiratevi su le maniche e dategli una mano a superare anche questa nuova avventura. Dopotutto, per cosa è fatta l'estate, se non per armeggiare con il vostro fidato pad? (Risposta: armeggiare con appartenenti al gentil sesso...)

LIVELLO 1: IL MUSEO

Siete ancora lì? Non sentite il richiamo del sesso? Peggio per voi... Eccoci qui. Riconoscete il posto? Esatto, è il **museo** in cui avevamo lasciato le spoglie mortali di Dan Fortesque alla fine del primo episodio. Questa sala di partenza è un posto tranquillo. Prima di lanciarsi a cannone nell'avventura, vi conviene fare un po' di esercizi: dopo il riposo prolungato, Dan avrà bisogno di fare un po' di stretching e voi di fare pratica con il sistema di controllo e con le varie mosse che il nostro eroe è in grado di eseguire. A posto? Bene, diamoci da fare.

Iniziate il gioco disarmati, brutta cosa. Per rimediare a questa spiacevole situazione, recatevi nella sala opposta a quella di partenza. Vedete la **spada** nella teca di cristallo? Non è un gran che, ma per cominciare dovrete adattarvi. Un colpo con il vostro possente braccio e il vetro andrà in mille pezzi. Raccogliete l'arma e tornate nel **corridoio**. Da qui, procedete verso **sinistra**: incontrerete i primi avversari. Si tratta di tre zombie, nulla di impressionante. Fateli fuori (si può fare fuori qualcuno che è già morto? E cosa gli fate altrimenti, lo fate dentro? Suona male...). Fatto? Bene, prendete la **chiave** del museo.

Raggiungete il retro della stanza e passate attraverso la **porta nera**. Occhio alle **teche** di cristallo: come arrivate vicini, due cavalieri le sfonderanno e vi si avventeranno contro. Sembrano più tosti degli zombie, ma c'è un trucco per cavarvela facilmente: continuate a martellarli di colpi: finché li colpite non risponderanno ai vostri attacchi. Quando anche i cavalieri saranno storia, raccogliete la **Fiala di Energia Usata** da davanti la struttura oro e porpora e poi salite le scale. Ecco una nuova arma: una **pistola** nuova (nuova... insomma) che vi aspetta dentro una bacheca. Rompete il vetro e prendetela, ma non cadete preda della tentazione di usarla contro i prossimi malcapitati che vi si faranno davanti; conservatela per avversari più degni e, per ora, continuate a utilizzare la fidata spada.

Entrate nella porta a **sinistra** e raccogliete tutti gli oggetti e tesori che trovate sugli scaffali. Non dimenticate le Fiale di Energia Usata e, soprattutto, lo **scudo di rame** che si trova nella cassa.

Troverete una porta chiusa, aprite la serratura con la chiave del museo e procedete oltre. Correte fino alla parete di fondo e poi arrampicatevi lungo la **struttura di legno** per arrivare fino al piano inferiore.

Ora, state pronti. Appena arriverete a terra, un enorme **scheletro di dinosauro**

sfonderà la parete, rilasciando tre mostriciattoli che vi attaccheranno immediatamente. Ormai vi siete scaldati con gli avversari affrontati fino a ora, per cui mettere fuori gioco i dino - uccelli non sarà un problema.

Appena li avrete eliminati, il dinosauro esprimerà il suo disappunto con un poderoso ruggito, che farà crollare la statua. Correte fino alla **statua** e raccogliete il tesoro. Se avete bisogno di curarvi dalle ferite subite, la **fontana verde** è lì per quello.

Entrate nella nuova stanza, è venuto il momento della pistola. Utilizzatela per uccidere i due mostriciattoli che incontrerete qui. Fate attenzione, non rimarranno fermi a farsi sparare passivamente, ma risponderanno al fuoco con le loro cannonate.

Una volta che li avrete eliminati, passate nella stanza successiva, qui incontrerete per la prima volta **Spiv**. Il simpatico ometto apparirà nei posti più impensati per vendervi la sua mercanzia. Fate i vostri acquisti e poi uccidete i dino - uccelli.

Scendete le scale e andate verso il **cannone**. Entrate nella stanza a destra, la **Stanza Display**. La **torcia** che si trova qui vi servirà, per cui dovrete prenderla, anche se questo significa uccidere tutti i nemici presenti.

Fatto? Bene. Ora entrate nella stanza dall'altra parte, che poi sarebbe il **Giardino**. Qui troverete degli zombie, donate loro la pace eterna.

A questo punto, dovrete poter prendere il **calice**: dunque, fatelo. Rompete il **lucchetto** della cassa sul lato opposto e prendete la **palla di cannone**. Ora siete pronti per un po' di fuochi d'artificio. Tornate al cannone e mettete la palla nella canna. Accendete la torcia con uno dei fuochi sulle colonne e date fuoco alla miccia del cannone. Bel modo di aprire nuove porte, vero? Entrate nella nuova stanza e arrampicatevi fino alla sporgenza superiore. Fatevi un giro raccogliendo tutti gli oggetti che trovate qui, senza dimenticare il più ghiotto: la **chiave dinosauro**.

Ora, tornate di sotto e uccidete i due spettri tiratori, evitando che loro eliminino voi a cannonate. Nella cassa troverete uno **scudo**, impadronitevene. Fatto questo, utilizzate la chiave dinosauro sulla porta chiusa per aprirla ed entrate nella nuova stanza. Qui troverete altri tre dino - uccelli, che non aspettano altro che di essere spediti nell'al di là a fare compagnia ai loro fratellini. Siate gentili ed esaudite il loro desiderio. Una volta che li avrete eliminati, potrete aprire l'ultima porta. Entrate e affrontate il boss.

LIVELLO 2.1: KENSINGTON

Dalla posizione di partenza, procedete **dritti** davanti a voi fino a incontrare il losco figura

**Compatibilità: Dual Shock
(stick e vibrazioni)**

che controlla gli zombie. Ovviamente, dovreste eliminarlo. Per farlo, dovreste prima uccidere tutti gli zombie presenti; solo dopo aver fatto questo, potrete attaccare e sconfiggere questo strano gentiluomo. Fate attenzione a evitare i suoi attacchi e, soprattutto, impeditegli di resuscitare gli zombie che avete atterrato, se non volete ricominciare da capo.

Dopo aver eliminato questo avversario, ritornate al punto di partenza e proseguite fino al **tunnel** che si trova dall'altra parte rispetto a questo. Troverete un altro plotone di zombie e il loro controllore. Naturalmente, non c'è bisogno che vi dica cosa dovete fare, vero? Una volta eliminati tutti gli avversari, girate a **sinistra** e andate sulla sponda del fiume. Troverete un **interruttore**: azionatelo e metterete in funzione la **piattaforma di carico**. Salite sulla piattaforma ed entrate nella stanza. Da qui, saltate giù nell'altra stanza e raccogliete il **tesoro** che si trova nell'angolo più vicino all'acqua. Fatto questo, afferrate la **scatola marrone** scuro che si trova nel centro e tiratela o spingetela, fino a posizionarla in un punto che vi permetta di saltare sulle casse sulla **sinistra**. Prendete la **chiave** del deposito, uscite da questa stanza e raccogliete le Fiale di Energia Usata. Ora, saltate di sotto, nel **cortile**, uccidetevi senza pietà gli zombie che trovate qui e, fatto questo, imboccate la strada che si trova di fronte a voi.

Nella nuova sezione di questo livello troverete un altro Signore degli Zombie attorniato dai suoi fidati non morti. Spedite anche loro nei grandi pascoli celesti e

poi proseguite dritto, superando la grande casa fino a raggiungere il **deposito**. La porta è chiusa, ma voi avete già con voi la chiave. Utilizzatela ed entrate. Una volta dentro il deposito, girate a **sinistra** e arrampicatevi lungo la parete. Una volta in cima, entrate nella stanza e saltate sulle casse che trovate qui per recuperare la **chiave del municipio**. Quando questa sarà nelle vostre mani, dovreste affrontare tre cani mummificati. Colpiteli in continuazione per farli fuori, e

ricordatevi di abbassarvi per evitare i loro attacchi. Una volta che saranno tutti morti, afferrate la **scatola** che si trova nell'angolo della stanza e trascinatela fino in un punto dal quale potrete usarla come scaletta per poter saltare fino alla **sporgenza** e arrampicarvi fuori dalla stanza. Saltate nuovamente nel deposito e uscite all'esterno. Dirigetevi verso la **fontana** e, una volta raggiunta, andate verso **sinistra**. Raggiungerete il **municipio**: apritene la porta con la chiave che avete appena recuperato. Entrate e salite le scale. Giunti al piano superiore, raccogliete l'**orologio da tasca**. Si trova nella cassa

dietro le scatole. Fatto questo, potete uscire dal municipio. Ora, recatevi nel **giardino** della grande casa che avete superato in precedenza.

Se osservate con attenzione, noterete che la parete di sinistra è **verde**. Dovrete arrampicarvi su questa parete e correre lungo i **binari del treno**, fino a raggiungere la stazione.

Giunti nella stazione, come prima cosa vi conviene fare rifornimento da Spiv. Una volta a posto con gli acquisti, suonate la **campana**. Prendete il **calice** dal treno teschio. Fatto questo, ritornate indietro fino al giardino della grande casa e arrampicatevi sulla parete di **sinistra** della casa stessa, fino a raggiungere il tetto. Una volta in cima, dirigetevi verso la luce spettrale di **Winston**. A questo punto, assisterete a un breve intermezzo. Al termine del filmato, saltate nel **lucernaio** aperto.

LIVELLO 2.2: LA TOMBA DI KENSINGTON

La prima manovra che dovrete eseguire in questo livello richiede un po' di manualità.

Per andare sul sicuro, prima di cimentarvi nell'impresa salvate il gioco. Fatto? Perfetto, continuiamo. Saltate agilmente, con tutta la grazia e l'eleganza che contraddistinguono gli scheletri animati, da un **cesto** all'altro, alla fine raccogliete i **tesori** dalle sporgenze e, fatto tutto questo, saltate giù sul pavimento.

Ad attendervi troverete tre cani mummificati. Sapete già come trattare queste bestiole, eliminatele e proseguite oltre.

Entrate nella **tomba** e assisterete a un filmato di intermezzo. Terminato il filmato, scendete lungo la discesa e curatevi nella **fontana verde**.

Nella sala aperta troverete altri cani mummificati. Mettete da parte il vostro amore per gli animali ed eliminate impietosamente anche loro. Riaccendete la vostra torcia e cercate l'uscita da questo luogo. È piccola e si trova sulla **sinistra**. Di nuovo dovrete riaccendere la torcia. Una volta che sarà accesa, utilizzate la fiamma per accendere le **torce** che si trovano sulle pareti. Ora dovrete raggiungere una delle sporgenze. Per farcela, trascinate o spingete il **blocco di roccia** composto da due segmenti fino a portarlo vicino a quello composto da tre segmenti. Apparirà un altro cane mummificato: non perdetevi tempo a combattere con lui, dategli direttamente fuoco con la torcia. Eliminato

l'inconveniente, spostate il **singolo blocco** di roccia davanti agli altri due.

Avrete ottenuto così una serie di gradini che vi permetteranno di saltare fino alla **Tavoletta di Horus**. Raggiungetela e impadronitevene.

Tornate giù e spingete il singolo blocco di pietra lungo uno dei **canali di scolo** laterali. Fatto questo, spingete il blocco composto da due segmenti giù lungo l'altro canale. Ora, spostate il blocco composto da tre segmenti fino alla sporgenza opposta, ricreate la vostra scaletta rimettendo insieme i blocchi rimanenti e saliteli fino a raggiungere la **Pergamena di Sekhmet**. Ci siete? Bene. L'ultimo sforzo sarà quello di ricostruire la scaletta contro la parete sul lato opposto rispetto alle scale da cui siete scesi per arrivare in questa stanza. Saltate su e impadronitevi del **Bastone di Anubis**. Ora, scendete giù ed entrate nella stanza che si trova proprio sotto la sporgenza. Ci troverete dentro tre faraoni. Usate la **Tavoletta di Horus** sul faraone di **sinistra**. Utilizzate la **Pergamena di Sekhmet** sul faraone di **destra** e, infine, il **Bastone di Anubis** sul faraone centrale. Passerete nel **laboratorio** del Professore. Una volta giunti in questo luogo, parlate con il Professore e raccogliete il **Martello di Thor**.

LIVELLO 3: FREAKSHOW

Tanto per cominciare con il piede giusto, curate le vostre ferite nella fontana verde sulla **destra** e poi andate a **sinistra** per raccogliere il tesoro. Armatevi di pistola o martello e attraversate il **ponte**. Senza riguardo per il detto "Le donne non si toccano neppure con un fiore", uccidete le donne barbute a martellate o a pistolettate. Attraversate il ponte successivo e uccidete le due nuove donne barbute che incontrate.

Superate il terzo ponte e affrontate altre tre donne. Raccogliete il tesoro ed entrate nella **caverna** alla vostra sinistra.

All'interno della caverna,

affrontate e uccidete gli imp, raccogliete il tesoro e poi proseguite dritti fino alla fine. Troverete una **Bottiglia della Vita**, che andrà ad arricchire il vostro bottino insieme al tesoro che troverete sullo scaffale. Girate i tacchi e ripercorrete tutta la lunghezza della caverna, fino a raggiungere il passaggio all'estrema **sinistra**. A presidiarlo troverete un prestigiatore. Uccidetelo ed entrate nella **porta-bocca**.

Come prima cosa, in questa nuova area, uccidete tutti gli imp e le ballerine che vi attaccheranno. Dopo di che, andate alla **colonna** del test della forza, caricate un poderoso colpo di martello e colpite. Se siete abbastanza forti metterete le mani su un tesoro. Per prenderne ancora, utilizzate il **trampolino** per saltare fin sul tetto.

Scendete ed entrate nello **stand** accanto alla colonna del test della forza. Qui dovrete giocare per tre volte a "schiaccia l'imp". Completate ogni round per venire premiati con le **bacchette**.

Uscite dallo stand e dirigetevi verso la **tenda verde e gialla** più distante, quella che si trova dopo i lucchetti della porta elefante.

Uscite dalla tenda passando dall'altra porta e saltate sul **trampolino**. Rimbaltate fino alle piattaforme più elevate e uccidete tutti quanti gli imp e le donne barbute.

Continuate a saltare sui trampolini e utilizzateli per attraversare il **lago nero**. Continuate a seguire questo percorso ed entrate nella **caverna scura** nel piccolo canaletto. Adesso dovrete uccidere uno dei robot elefanti. Non è semplice, ma con un po' di attenzione dovrete riuscirci senza particolari patemi d'animo. Dovrete continuare a correre in mezzo alle sue gambe, sparando all'imp che lo controlla, cercando di colpirlo alle spalle. Quando avrete eliminato questa minaccia, potrete impadronirvi della **chiave elefante**. Uscite dall'arena e tornate al gruppo di **trampolini**. Sulle rive del lago nero troverete la casa degli orrori. Scendete dalla sporgenza ed entrateci. Dovrete utilizzare il trampolino per saltare sulla piattaforma più alta, ma prima di poterlo fare dovrete eliminare tutti gli imp che si trovano qui. Una volta arrivati sulla piattaforma potrete prendere lo **scudo di rame** e, soprattutto, recuperare il **calice** custodito dentro la cassa.

Una volta presi gli oggetti, tornate giù. Se ne avete bisogno, potrete utilizzare la fontana verde per ripristinare l'energia e avvalervi dei servizi commerciali di Spiv (inquietante la facilità con cui riesce a giungere in luoghi in cui voi siete potuti arrivare solo superando mille difficoltà, vero?).

Uscite dalla sala e passate attraverso il **tunnel rotolante**. Entrate nella prossima arena, in cui dovrete affrontare un secondo robot elefante. La strategia per batterlo è la stessa che avete utilizzato contro il primo di questi bestioni, dunque sapete già cosa fare. Una volta che lo avrete eliminato, potrete impadronirvi di una seconda **chiave elefante**.

Ora dovrete ritornare indietro lungo la strada fatta per arrivare qui, salti sui trampolini compresi, fino alla **tenda gialla e verde**. Uscite dalla tenda e portatevi ai lucchetti della **porta elefante**. Utilizzate le due chiavi elefante di cui siete venuti in possesso per aprire i **due lucchetti** per poter aprire la porta di metallo.

Seguite il perimetro dell'arena e saltate su una delle **leve**. Rompete la leva quando il robot elefante si trova esattamente sotto l'oggetto metallico. Ripetete l'esercizio con tutte le altre leve. Alla fine aprirete un'altra porta-bocca. Uscite da questa stanza e dirigetevi fino al punto in cui avete

incontrato il prestigiatore, verso l'inizio del livello. Attraversate la porta aperta che vi troverete davanti ed entrerete nel laboratorio del Professore. Parlate con lo scienziato e aggiungete al vostro armamentario la **balestra**.

LIVELLO 4.1: OSSERVATORIO DI GREENWICH

Appena inizia il livello, correte verso la **cima della collina**. A un certo punto, un simpatico volatile, non avendo nulla di meglio da fare, scenderà in picchiata su di voi e vi ruberà la testa. Questo è scoccante. Per recuperare il vostro prezioso bene, dovrete arrivare alla fine del livello. In qualsiasi momento durante il gioco, se premete **L1 + Quadrato** potrete vedere dove si trova la vostra testa. Premete i tasti: eccola lì, sulla cima dell'entrata dell'osservatorio. Ma per adesso non potete raggiungerla. Portatevi sulla cima della collina e troverete le prime vittime di questo livello. Uccidete tutti gli zombie marinai e il pestifero uccello appollaiato sull'ancora. Superati gli avversari, raggiungete l'**osservatorio**. Qui scoprirete che l'ingresso è bloccato. C'è un uccello appollaiato sopra l'ingresso. Sparategli e poi andate a **sinistra**. Troverete una scala, salitela. Avete raggiunto finalmente la vostra testa! Per raccoglierla dal nido dovrete premere **L1 + Quadrato**. Tornate di sotto e girate sulla **destra** dell'osservatorio. Troverete una fontana verde nella quale potrete curarvi e un tesoro. Ora, correte sull'altro lato dell'osservatorio, troverete una **cassa**. Apritela e prendete lo **scudo di rame** contenuto in essa. Completamente curati e meglio equipaggiati, imboccate il sentiero che vi porta fino al **molo**. Una volta arrivati al molo, girate l'angolo pistola alla mano e freddate i marinai zombie. Camminate, prendete la seconda strada a **sinistra** e arriverete a un muro: arrampicatevi sopra. Qui incontrerete alti noiosi uccelli. Mettete a tacere la vostra coscienza ecologista e fateli secchi senza pietà. Quando la strada sarà libera, saltate sui tetti sulla **destra**, procedete fino alla parete e scalatela. Utilizzate la fontana verde per curarvi. Ora, tornate indietro fino a livello terra e dirigetevi verso il **lungomare** (non c'è il mare, ma fa lo stesso). Appena arrivati, un polpo mutante verde si attaccherà a uno zombie e i due vi assaliranno. Prima sistemate lo zombie, poi uccidete il polpo. Fatto questo, dirigetevi verso **destra**. Attenzione alle **ceste** sulla destra: appena sarete sufficientemente vicini, un altro polpo salterà fuori e vi attaccherà. Uccidetelo, impugnate rapidamente un'arma da tiro ed eliminate l'uccello. Appena lui sarà fuori gioco, verrete attaccati da un altro polpo. Eliminati questi avversari, potrete tirare un po' il fiato. Andando a **destra** troverete Spiv, da cui potrete acquistare un po' di materiale utile prima di proseguire. Finito con il mercante, raggiungete i moli, affrontate ed eliminate tutti i marinai zombie e polpi che infestano la zona e recuperate tutti i tesori, ve li meritate. Tornate su utilizzando la **scaletta** che si

trova davanti al molo, tornate nel punto in cui avete incontrato Spiv e dirigetevi verso l'edificio che si trova là davanti. Corretegli intorno finché non trovate la **Bottiglia della Vita**. Raccoglietela, tornate indietro ed entrate nell'edificio.

Troverete un piccolo enigma di cui dovrete venire a capo. Dirigetevi verso la **finestra** con i vetri aperti sul fondo della costruzione e, premendo **L1 + Quadrato**, sporgete dentro la vostra testa. A questo punto, con **L2 + R2** premuti insieme potrete vedere attraverso l'occhio di Dan. E quello che vedrete non è altro che la corretta **combinazione degli interruttori**. Tenete presente che la combinazione cambia ogni volta che giocate, per cui se affrontate il gioco una seconda volta dovrete ripetere questa procedura.



Premete nuovamente **L1 + Quadrato** per riacquistare il controllo di Dan, avvicinatevi agli interruttori e inserite la combinazione. Raccogliete la testa e uscite da questa stanza. Dirigetevi a **sinistra** lungo il bordo del molo e attraversate il **ponte levatoio**, che ora sarà abbassato. Attraversate le navi incagliate e attivate l'interruttore che si trova alla fine del percorso. Saltate sulla nave che si trova a **sinistra** dell'interruttore e potrete impadronirvi del **calice**. Tornate indietro, superate l'interruttore e saltate sulla **piattaforma di legno**. Caricate un super salto e tuffatevi nel piccolo buco sulla parete del molo. Ora, saltate giù dalla nave sul molo e rompete la cassa sulla **destra**. Appariranno alcuni nemici, dovrete ucciderli tutti quanti. Finita la strage, dirigetevi verso la porta in cima ai gradini ed entrate.

LIVELLO 4.2: ACCADEMIA NAVALE DI GREENWICH

Saltate giù dalla sporgenza e attaccate e uccidete tutti gli zombie e polpi che vedete. Occhio alle cannonate; per evitarle, tenetevi sempre rasenti alle mura dell'accademia navale. Sul lato **destra** dell'accademia c'è una **Fiala di Energia Usata**, andate a prenderla e poi correte sul lato **sinistro** dell'edificio. Recuperate energia curandovi con la fontana verde. Ora siete pronti per entrare nell'accademia, passando dal portone centrale. Una volta all'interno, preoccupatevi di uccidere tutti i polpi mutanti che vi si lanceranno addosso quando sarete nel centro della stanza. Sul lato destro della sala c'è una **grossa vasca** piena di acqua verde. Vedrete anche **tre interruttori**, che servono a manovrare un grosso magnete all'interno della vasca stessa. Colpite l'interruttore di sinistra **una volta**, quello di centro **quattro volte** e, infine, quello di destra **una volta** per poter raccogliere il **mantice** dal fondo della vasca. Fatto questo, fatevi strada lungo le rampe fino al tetto. Utilizzando la torcia, accendete il **braciere** sotto il pallone della macchina volante. Utilizzate il mantice sull'oggetto marrone scuro a forma di **cuneo** e poi saltateci sopra ripetutamente per alimentare le fiamme. Dopo aver fatto schiantare la macchina volante addosso a **Lord Palethorn**, dovrete affrontare i suoi due sgherri, Dogman e Mantis. Per batterli correte lontano da loro. Mentre correte, selezionate il **Martello di Thor** come arma, fermatevi e colpite ripetutamente Dogman. Dopo pochi colpi lo vedrete cadere. Il solo Mantis sarà un bersaglio facile. Con poche martellate ne avrete rapidamente ragione.

LIVELLO 5: GIARDINI DI KEW

Dal punto di partenza, dirigetevi verso **destra**. Incrocerete delle **zucche enormi**, potrete cercare di evitarle oppure distruggerle, la decisione è vostra. Raccogliete la **chiave del capanno degli attrezzi**. Ora, fatevi largo lungo il lato dell'edificio principale, avendo cura di evitare le due enormi zucche. Recuperate la **Bottiglia della Vita** dalla siepe quadrata e uccidete gli uomini zucca. Il sistema migliore per eliminare questi vegetali mutanti è tirare loro la

vostra **ascia** mentre si muovono. Gli uomini zucca lasceranno cadere degli **antidoti**; raccoglieteli e poi rimettetevi in marcia verso il capanno degli attrezzi. La porta è chiusa, ma voi avete già la chiave per aprirla, usatela ed entrate. Qui raccogliete la **valvola** della vasca dell'acqua. Uscite dal capanno degli attrezzi e dirigetevi verso la costruzione principale. Entrate dal portone frontale. Uccidete gli uomini zucca e apritevi un varco fino al camminamento superiore. Entrate nella **porta** che trovate qui, saltate sulla sporgenza sul lato **sinistro** del ponte ed entrate nella nuova stanza. Qui dovrete eliminare tutti gli uomini zucca, mentre in contemporanea dovrete somministrare gli antidoti che avete raccolto finora agli umani presenti, per curarli. Utilizzando le **foglie**, saltate sull'albero, arrampicatevi lungo i viticci e saltate sopra il camminamento più in alto. Correte verso **sinistra** ed entrate senza esitazioni nella prima porta che incontrate. Ora siete all'esterno. Raggiungete il **tetto** utilizzando le sporgenze del ponteggio e le scale. Una volta sul tetto, evitate i grossi buchi, raccogliete il tesoro dal lato **sinistro** e correte verso il ponteggio più distante. Una volta all'interno, comprate ciò di cui potete avere bisogno dal solerte Spiv e poi utilizzate la **valvola** della vasca d'acqua sul tubo che si trova sul fondo della stanza. Uscite dalla stanza e ritornate sul tetto. Avvicinatevi al buco di **sinistra** e saltateci dentro. Calatevi di sotto scalando l'albero, uscite dalla stanza e saltate giù dal ponte. Troverete ad attendervi altri uomini zucca. Eliminateli tutti e poi ripristinate la vostra energia utilizzando la **fontana verde**. Nell'angolo opposto c'è un tesoro che ci aspetta. Raccoglietelo e arrampicatevi verso l'alto utilizzando i viticci. Uscite dalla stanza. Correte lungo il camminamento e saltate di sotto, nell'**arena** centrale. Di nuovo dovrete combattere contro degli uomini zucca e somministrare l'antidoto agli umani. Saltate sui grandi **fiori** sul fondo e arrampicatevi lungo la parete fino in cima. Saltate sulla sporgenza più alta e raccogliete la **valvola della sala dello stagno**. Saltate giù dalla sporgenza dal lato più lontano a **sinistra** e fatevi strada di nuovo verso il grande albero. Arrampicatevi lungo il tronco e saltate nuovamente sulla sporgenza più alta. Dirigetevi verso **sinistra**, superate la porta e utilizzate la valvola della sala dello stagno sulla **sezione di tubo**. Correte intorno alla passerella e saltate sui fiori: otterrete così la **chiave della serra**. Scendete giù dall'albero e uscite dalla stanza. Una volta sul ponte, saltate fino al lato più lontano utilizzando i fiori per aiutarvi nell'impresa. Una volta dentro, eliminate i mostri e salvate gli umani. Utilizzate la valvola della serra sulla sezione di tubo che si trova a **sinistra** dell'entrata. Entrate poi nella stanza che si trova a **sinistra del tubo** e raccogliete la **Bottiglia della Vita**. Uscite dalla stanza e ripercorrete tutta la strada fino a tornare al grande albero. Arrampicatevi fino in cima e potrete prendere il **calice**. Ritornate alla **serra** e utilizzate i fiori come trampolini per arrivare fino alla sporgenza sul lato più lontano. Nella stanza successiva dovrete uccidere tutti gli uomini zucca per poter scappare. Una volta spazzati via tutti gli avversari, potrete attraversare la porta per uscire dal livello.



LIVELLO 6: DARKENSTEIN

Siete di nuovo nel **laboratorio**. Qui incontrerete il professore nella stanza dal lato opposto rispetto al proiettore. Partirà una scena di intermezzo. Alla fine del filmato, uscite dalla sala ed entrate nella stanza di **destra**. Dovrete arrivare alla fine del percorso entro un determinato limite di tempo, per cui dovrete essere rapidi. Trovate un mostro, uccidetelo rapidamente e portate di corsa le sue 'parti di ricambio' al professore. Dovrete consegnargli le parti prima che si decompongano. Ora, dovrete trovare un mostro differente e recuperare un altro tipo di parte di corpo. Il **posteriore** si trova su un mostro che corre su una specie di cart lungo il tracciato di binari superiore. Seguitelo, uccidetelo e portate rapidamente il posteriore al professore. Quando avrete ucciso abbastanza mostri per ottenere il **calice**, andate a recuperarlo. Per farlo dovrete correre lungo i binari che si snodano sopra la sala principale del laboratorio. Saltate sulle sporgenze grigie e fatevi strada fino al calice che si trova nell'angolo. C'è una **Bottiglia della Vita** nell'angolo destro della sala dei mostri, andatela a prendere. Una volta che avrete ottenuto l'ultima parte di corpo, portatela al professore.

LIVELLO 7: WULFRUM HALL

Correte fino al **circolo di pietra** e premete **L1 + Quadrato** per mettere la testa di Dan in una delle **mani verdi**. Ora controllerete la testa di Dan. Saltate nel **canaletto di destra** e passate attraverso il buco aperto. Una volta dentro, scendete giù ed entrate nella seconda stanza, nascondendovi sotto il **tavolo** per evitare di essere visti. Non appena il gobbo è distratto e non guarda verso di voi, saltate sul tavolo e raccogliete la **chiave della porta frontale**. Non fatevi scoprire, altrimenti verrete gettati di fuori senza la chiave. Ora ritornate indietro fino alla prima stanza e piazzatevi sul **quadrato grigio**. Non appena la scatola viene giù,

salutateci dentro e arrivate fino al piano successivo. Saltate giù ed entrate nella **sala da pranzo**. Evitate le attenzioni dell'antipatico moccioso ed entrate nella stanza di **sinistra**. Attraversate il corridoio ed entrate nella stanza con il **tappeto blu**. Saltate sulle scatole che si trovano **a sinistra** del camino e raggiungete la **finestra**. Una volta all'esterno, ritornate da Dan e rimettetevi la testa sulle spalle. Usate la **chiave del portone** sulla porta principale ed entrate. Affrontate e uccidete il **cavaliere verde** e distruggete la barricata di legno. Nella stanza successiva, salite la scalinata di **destra** ed entrate nella stanza più lontana. Ora dovrete distruggere i vampiri. Vediamo come fare. Le vostre armi sono inefficaci contro di loro, dovrete trovare una soluzione alternativa. Frantumate le tavole che chiudono la finestra per distruggere la prima bara. Fatto questo, muovete l'altra bara alla luce del sole. Uscite dalla stanza ed entrate nella stanza aperta sull'altro lato della piattaforma. Qui, rompete le tavole sul lato più lontano della stanza e spostate la prima delle bare nella macchia di luce. Adesso, spostate la seconda bara sull'**elevatore color oro**. Spostate la scatola in posizione accanto all'elevatore. Quando l'elevatore è sufficientemente alto, spostate la bara sulla scatola e muovete la scatola sulla sporgenza illuminata dal sole. Adesso trascinate la bara al sole e guardatela avvampare.

Uscite da questa stanza ed entrate in quella subito sulla **destra**. Salite su per le scale e recuperate energia. Dopo di che, saltate sulla piattaforma di legno sospesa e da qui alla finestra. Rompete le tavole e saltate giù sul piano con le due bare. Afferrate la **bara di sinistra** e trascinatela fino al bordo sinistro, evitando i **quadrati verdi**. Spingete giù di sotto la bara e utilizzate il **blocco di legno** per spingere il vampiro sotto la luce. Ora, spingete l'altra bara di sotto e utilizzate l'altro blocco di legno per fare alla brace anche questo vampiro. Uscite dalla stanza ed entrate nella sala sull'altro lato della piattaforma, accanto alla coda spettrale di Winston. Afferrate la **Bottiglia della vita** che si trova nei pressi dell'angolo e salite su per le scale. Entrate nella stanza aperta. Come prima cosa, dovrete trascinare il **blocco di legno nero** quasi fino alla parete di sinistra. Non lo attaccate alla parete, lasciatevi lo spazio per passare tra blocco e parete. Muovete il blocco nel canaletto più distante, alla

sinistra del buco. Ora, prendete l'**ascensore**, raggiungete la sporgenza più alta e rompete le tavole. Sempre stando sulle sporgenze, saltate fino al lato più distante e spingete giù la prima bara. Saltate di sotto anche voi e spingete il vampiro nel secondo canaletto. Rapidamente, saltate dietro la cassa e spingetela in avanti, forzando il vampiro a salire sull'ascensore e spedendolo verso il suo destino. Muovete blocco e scatola nuovamente in posizione e tornate sull'ascensore. Saltate fino alla seconda bara e ripetete la procedura vista fino ad ora per il secondo vampiro. Quando avrete eliminato anche lui, uscite dalla stanza ed entrate nella stanza successiva, quella a **sinistra**. Correte **a destra** e su per la rampa. Dietro la prima porta che incontrate lungo il cammino c'è una fontana verde, nel caso aveste bisogno di recuperare energia. In più, qui dentro, troverete anche un'indicazione per risolvere il prossimo enigma che incontrerete. I **riquadri con i vampiri** rappresentano i riquadri con l'allarme: se fate passare la bara sopra uno di questi, suonerà una campana che risveglierà il non morto. Continuate a salire su per la **rampa** e, nella seconda stanza, rompete le tavole di legno. Tornate giù per la rampa e trasportate tutte le bare nella stanza del **candeliere**, facendo attenzione a evitare i riquadri con l'allarme. Ora, passate anche voi nella stanza con il candeliere e attivate un po' di volte l'interruttore per sollevare il candeliere e bruciare così i vecchi vampiri. Ora ritornate giù fino al corridoio e accaparratevi il **calice**, lo troverete sul tavolo. Tornate all'ultima stanza e passate attraverso la porta che si trova in cima alla sala del candeliere.

LIVELLO 8: WHITECHAPEL

Correte attorno al **cimitero**, uccidendo tutti gli zombie che incontrate. Poi, entrate nelle strade al termine del cimitero. Correte giù per le scale e dirigetevi a **destra**, evitando i



poliziotti. Fate attenzione: non potete ucciderli. Giunti all'**incrocio**, girate a **sinistra** e spingete rapidamente la scatola contro la parete. Saltateci sopra e arrampicatevi su per il muro. Una volta in cima, correte lungo il tetto e saltate giù sulla balconata. Entrate nella stanza al piano superiore. Troverete una fontana verde, usatela per ripristinare la vostra energia. Scendete le scale e andate di sotto, fino al piano inferiore. Utilizzate la **mano verde** per entrare nel piccolo varco e portatevi sul **riquadro di pietra**, per muovere lo scaffale dei libri al piano di sopra. Tornate da Dan e rompete tutti i **cesti** che si trovano nell'angolo. Raccogliete la **chiave della biblioteca**.

Ora, tornate di sopra e prendete lo **Scudo del Grifone** che è nascosto dietro lo scaffale con i libri. Fatto questo, utilizzate la chiave della biblioteca per aprire le porte della

biblioteca, che si trova alle vostre spalle, ed entrate. Arrampicatevi e recuperate la **Tessera di Appartenenza**



al Club. Poi, uscite. Tornate di sopra e saltate fuori dalla **finestra**, nella strada di sotto. Procedete fino a superare il club e girate immediatamente a **destra**. Seguite la strade ed entrate nella porta alla vostra

sinistra. Qui dentro troverete una fontana verde e il fidato Spiv. Servitevi di entrambi secondo i vostri bisogni e poi uscite. Continuate lungo la strada, uccidendo gli zombie che incontrate, ed entrate nella prossima porta che trovate sulla **sinistra**, quella con l'insegna di una **bottiglia verde**. Entrate nel negozio che si trova nella stanza sul retro e distruggete tutte le casse. Raccogliete tutto il tesoro e poi entrate nell'altra porta. Entrate nello **spogliatoio** e cambiatevi di abito, poi uscite dalla porta principale del negozio. Di nuovo sulla strada, girate a **destra** e percorrete tutta la via. All'**incrocio a T**, girate a **sinistra** verso la cancellata del parco con la statua. Girate intorno alla cancellata del parco fino a trovare una porta aperta. Entrate. Aprite la **cassa** e impadronitevi del gioiellino che contiene, la **balestra fiammeggiante**. Uscite da questa stanza ed entrate nel parco. Posizionatevi sulla larga **pietra con la rosa** sopra per attivare un raggio di luce. Colpite ciascuno dei **proiettori** in modo da dirigerli tutti verso la scatola di mezzo. Salite sui blocchi di pietra per cambiare i colori dei raggi, in modo che ogni raggio luminoso sia di un colore differente. Uno deve essere **verde**, uno deve essere **giallo** e l'ultimo deve essere **rosso**. Appena la grossa pietra si solleva, prendete lo **Scudo dell'Unicorno** dal buco aperto. Ritornate di corsa indietro al parco della statua, girate la prima curva a **sinistra** e prendete il **calice** che si trova nell'alcova. Ora tornate al cimitero e avvicinatevi alla cripta che si trova sul lato opposto al vostro. Utilizzate lo **Scudo del**

Grifone e lo **Scudo dell'Unicorno** sulla porta ed entrate nella **cripta**. Uccidete tutti gli zombie normali e quello con la barba che appariranno.

Una volta che lo zombie barbuto sarà morto, raccogliete la **barba** e lasciate la cripta. Uscite dal

cimitero. Con la vostra nuova barba finta sul viso potrete entrare nel **Club**. Per cui, entrate e dirigetevi verso il fondo della stanza. Dopo aver

scambiato quattro chiacchiere con le signore presenti, uscite dal Club e tornate al parco della statua. Uscite dal livello passando attraverso la grande **doppia porta** che si trova sulla sinistra del parco.

LIVELLO 9: LE FOGNE

Dopo aver discusso con Winston e aver preso il possente **Blunderbuss**, saltate giù nel buco e seguite il vostro piccolo amico verde. Colpite la creatura che ricorda uno Yak ripetutamente, fino a che il polpo non salta giù. Uccidete il polpo e poi passate attraverso la porta aperta, seguendo la

vostra guida lungo il **corridoio**.

Assisterete a una scena di intermezzo. Una volta che questa sarà terminata, rompete la **cesta** e prendete lo **Scudo d'Oro**. Entrate nel **tunnel di sinistra**, correte lungo la passatoia e curatevi nelle chiare, fresche, dolci acque della fontana verde. Uccidete il polpo che si trova sul fondo.

Colpite una delle bestie simil-Yak fino a che questa non sfonderà la porta, poi entrate nella stanza successiva. Correte verso le donne imprigionate e uccidete il **mostro serpente** rimanendo vicino ai lati e colpendolo quando emerge. Entrate poi nella stanza successiva. Qui troverete altri due polpi, uccideteli. Dovrete di nuovo far sfondare la porta con uno degli yak, colpitelo finché non ottenete l'effetto desiderato. Entrate nella nuova stanza e uccidete l'altro mostro serpente. Dopo di che, tornate fuori. Arrampicatevi lungo la parete fino alla sporgenza e raccogliete la **Bottiglia della Vita** che si trova nel lato più distante da voi. Uscite dalla stanza dalla porta che si trova in alto.

Saltate giù dalla sporgenza e salite i **gradini**. Attraversate i ponti che incontrate e prendete il **tunnel di destra**, vicino alla fontana verde; naturalmente prima curatevi, se ne avete bisogno! Entrate nella **galleria** e attraversate la passerella fino alla stanza successiva. Uccidete i due polpi e procedete lungo la galleria di metallo. Giunti nella stanza successiva passate a controllare la mano di Dan, ma ritornate rapidamente al controllo del **cavaliere** per affrontare e uccidere i due polpi. Al termine dello scontro, cambiate nuovamente il controllo. Entrate nella prossima stanza attraverso il buco nella porta. Saltate sopra i **tubi di metallo** per raggiungere l'altro lato e saltate sul **blocco bianco** per aprire la porta.

Ritornate da Dan e rimettete a posto i vostri pezzi. Passate attraverso la porta e continuate a seguire la galleria. Nella stanza successiva, piena di blocchi, passate nuovamente a controllare la mano di Dan e saltate sui blocchi, uscendo attraverso il piccolo tunnel. Correte nel **tubo verde** e premete **L1 + Quadrato** per controllare il vostro cavaliere senza testa. Correte nella stanza con dentro l'interruttore e premetelo una volta. Riportate il controllo sulla mano e attraversate la nuova sezione di tubo verde. Utilizzando Dan, premete **tre volte** l'interruttore e fate percorrere alla mano la parte di tubo verde ora accessibile. Di nuovo con Dan, premete **quattro volte** l'interruttore e fate arrivare la mano sulle sporgenze. Piazzatevi sul blocco di pietra e poi saltate giù da Dan, ricomponendovi. Correte lungo il ponte a tubo e poi saltate in alto e arrampicatevi lungo la parete fino al prossimo tunnel.

Girate a **sinistra** alla prima svolta e prendete il **poster** da Spiv. Ora, entrate nella stanza e uccidete il terzo mostro serpente. Dopo averlo mandato a mordere la polvere, entrate nel tunnel di metallo e girate a **sinistra**. Correte fino alla fine della galleria e, dopo aver preso la rincorsa, saltate sulla **piattaforma di sinistra**. Saltate sul prossimo tubo e uccidete il mostro serpente che vi si farà incontro. Ora, saltate fino all'altro lato della stanza e uccidete il mostro serpente che si trova lì. Utilizzate la scala per tornare giù al livello del terreno e uccidete i tre polpi. Uscite dalla stanza passando attraverso la galleria che si apre sul retro della stanza stessa.

Saltate giù dalla sporgenza e correte su lungo la gradinata. Tornerete da **Re Mullock**. Verrete teletrasportati fino al limitare delle acque. Notate la presenza della **campana**,

ma non suonatela ancora. Invece, ritornate indietro fino al punto in cui avete affrontato il secondo mostro serpente. Utilizzando la mano di Dan, saltate attraverso il tunnel di mezzo e raccogliete il **calice**. Ora tornate sulla riva in cui eravate apparsi e suonate la campana. Arriverà una **zattera**. Saltateci sopra e verrete condotti alla fine del livello.

LIVELLO 10.1: LA MACCHINA DEL TEMPO

Siete di nuovo al **museo**. Scendete le scale ed entrate nella stanza al termine della scalinata. Uccidete i cavalieri che vi si pareranno davanti e correte giù per la nuova rampa di scale. Entrate nella stanza e prendete il controllo della mano di Dan. Entrate nell'oggetto in mostra centrale, saltate su per i gradini e superate la **piattaforma galleggiante** per arrivare a mettere la mano (è il caso di dirlo!) sul primo pezzo della macchina del tempo. Tornate da Dan e ritornate al

sinistra, correte giù e raccogliete la **Pietra del Tempo**. Passate a controllare la mano di Dan e ritornate su lungo i gradini, fino al piccolo buco sulla parete. Saltate fuori e correte lungo la rampa, attraverso i pontili, ed entrate nuovamente nell'edificio grigio. Posizionatevi sopra il bottone all'interno della **vecchia fornace**.

Utilizzando Dan, correte indietro fino alla porta aperta e uscite. Rientrate nell'edificio grigio e recuperate la vostra testa. Ora dirigetevi verso la **magione del Re** e abbattete i Mullock in modo da attirarlo all'esterno. Abbattete anche lui e prendete la **Chiave del Re Mullock**, utilizzatela per entrare nella sua casa. Dirigetevi rapidamente nella stanza sul retro e cambiatevi nello **spogliatoio**. Ora dirigetevi verso la riva che ben conoscete, suonate la

campana e uscite dal livello navigando sulla **zattera**.

LIVELLO 11.1: LE GUGLIE DELLA CATTEDRALE

Rompete la cassa che si trova vicino al portone principale e prendete lo **Scudo d'Oro**. Ora dirigetevi verso il lato sinistro della cattedrale e raccogliete l'**Anima Buona**. Salite lungo la scala e utilizzate i vostri **fulmini** per uccidere i demoni volanti. Prendete il tesoro che si trova dietro l'angolo

piano di sopra. Entrate nella stanza di **sinistra**. Correte verso **destra** ed entrate nella prima stanza che incontrate. Ascoltate con attenzione il motivetto suonato dalla macchina, dovrete replicarlo. Seguite con attenzione lo schema e suonatelo camminando sulle **mattonelle grigie** corrette. Sfortunatamente, qui non posso aiutarvi: il motivo cambia ogni volta che giocate. Una volta che avrete suonato correttamente la musicchetta, l'UFO lascerà cadere un altro pezzo della macchina del tempo. Raccoglietelo e uscite da questa sala. Continuate a correre verso **destra** ed entrate nella stanza successiva. Piazzatevi sul bottone di **sinistra** per far uscire l'alieno dal cratere e poi prendete il controllo della mano di Dan. Correte nell'oggetto in mostra di fattura spaziale passando attraverso il buco nel vetro e avvicinatevi al **razzo**. Non appena l'alieno inizia a spararvi contro, spostatevi dalla traiettoria in modo che colpisca il razzo anziché voi. Riprendete il controllo di Dan e ripetete la procedura con gli altri due alieni. Afferrate il terzo pezzo di macchina del tempo, tornate da Dan e uscite dalla stanza. Entrate nell'ultima stanza rimasta e utilizzate tutti i pezzi di macchina del tempo raccolti finora sulla **Macchina del Tempo**.

LIVELLO 10.2: LA MACCHINA DEL TEMPO - LE FOGNE

Di nuovo nelle **fogne**, dirigetevi verso la sala centrale ed entrate all'interno dell'**edificio grigio** che si trova in mezzo ai ponti. Saltate giù attraverso il buco che si trova sulla



e arrampicatevi lungo la parete, utilizzando lo scudo per proteggervi dal metallo fuso. Uccidete i demoni volanti e attraversate le **fiamme**. Raccogliete anche questo tesoro e ricominciate ad arrampicarvi lungo la parete, sempre proteggendovi dal metallo fuso riparandovi con il vostro scudo. Sulla **destra** troverete una cassa con dentro uno **Scudo d'Argento** e un po' di tesoro. Prendete il tutto e attraversate le fiamme sulla **sinistra**. Uccidete il nuovo demone volante e arrampicatevi lungo la parete fino a raggiungere la cima, uccidendo gli altri demoni volanti che cercheranno di sbarrarvi la strada. Raccogliete l'Anima Buona da davanti il tetto e poi correte fino al fondo del tetto stesso, entrando poi nella stanza di **sinistra**. Prendete l'Anima Buona e uccidete tutti i demoni volanti per poter uscire. Entrate nella stanza di fronte e fate la stessa cosa. Ora, dirigetevi lesti verso la **torre principale**, uccidendo tutti i demoni che incontrate. Girate attorno alla torre ed entrate nella stanza che si apre sul retro. Curate le vostre ferite e utilizzate i buoni servizi di Spiv per rimettere a posto le condizioni della vostra armatura e dello scudo. Tornate sul davanti della torre e arrampicatevi sulla **scaletta**. A metà del percorso, prendete la scaletta che porta sulla destra e fatevi strada fino alla sporgenza. Raccogliete la **Bottiglia della Vita** e accaparratevi la quinta **Anima Buona**. Riprendete la scalata e raggiungete la cima della torre. Una volta qui, entrate nella stanza.

LIVELLO 11.2: LE GUGLIE DELLA CATTEDRALE - DISCESA

Saltate sul **candelabro** e premete l'interruttore per farlo abbassare. Saltate giù sui due lati per raccogliere le Anime Buone, poi saltateci nuovamente sopra e attivate nuovamente l'**interruttore** per scendere fino a terra. Saltate giù e uccidete i quattro cavalieri con la vostra spada magica. Entrate nella piccola porticina che si trova nel fondo della stanza. Prendete l'Anima Buona e uccidete i **cani-demoni** per poter

uscire. Ora entrate nella grande porta che si trova nella sala del candelabro. Saltate giù sul pavimento e uccidete tutti i cavalieri. Tornate di sopra, raccogliete tutti i tesori e fatevi strada fino al livello più alto. Appena ci siete arrivati vicino, saltate sulla piattaforma sospesa nel mezzo e da questa saltate sopra quella sulla **sinistra**. Saltate sulla scala e arrampicatevi per andare a incontrare Spiv. Ora, giratevi e saltate sulle **passatoie di legno**. Saltate sui rulli e raccogliete le due Anime Buone dalla fine del rullo di mezzo. Saltate sulla piattaforma più lontana per prendere l'altra Anima Buona. Saltate sulla **destra**, sul lato più distante, ed entrate nella prossima stanza. Saltate giù e attivate l'interruttore per abbassare il candelabro. Saltateci sopra e spingete **due volte** l'interruttore per far sollevare il candelabro. Eseguite un salto con

e utilizzate l'Ingranaggio d'Oro sui grossi ingranaggi presenti qui. Tornate nuovamente nella stanza di prima e premete ancora **due volte** l'interruttore. Entrate nella seconda stanza e premete l'interruttore per **tre volte**. Saltate sui gradini per poter accedere alla terza stanza e arrampicatevi per entrare nella sala successiva. Assisterete a una scena d'intermezzo. Una volta che il filmato sarà terminato, avrete un minuto per scappare dalla torre. Uscite immediatamente da questa stanza e fatevi rapidamente strada attraverso le sale con gli ingranaggi fino a ritornare alle **piattaforme sospese**. Da qui dirigetevi in fretta verso la stanza del candelabro. Attivate l'interruttore per abbassare il candeliere e rimaneteci attaccati fino a fine corsa. Appena arrivati in cima fate un bel salto fino alla porta e uscite. Wow, fatta!

supercarica per poter arrivare sulla sporgenza più alta e impadronirvi così dell'**Ingranaggio d'Oro**. Tornate nell'altra stanza e scendete fino al pavimento, passando dalla piccola porta sul retro. Afferrate la Bottiglia della Vita e l'ultima Anima Buona ed eliminate tutti quanti i cani-demoni. Nella stanza successiva, utilizzate l'Ingranaggio d'Oro sugli ingranaggi e attivate **due volte** l'interruttore per far ruotare una volta la stanza successiva. Entrate nella stanza così resa accessibile e arrampicatevi fino a raggiungere la prossima sala. Una volta giunti qui, passate a controllare la mano di Dan. Calatevi nel piccolo buco che si trova nel centro della stanza. Saltate sopra l'ingranaggio e fatevi strada sino al **secondo Ingranaggio d'Oro**. Prendetelo. Saltate sopra il grande ingranaggio per venire lanciati sopra la sporgenza. Uscite dalla stanza e riprendete il controllo del decapitato Dan, per portarlo indietro fino alla prima stanza degli ingranaggi. Rimettete la vostra testa al suo posto e azionate **due volte** l'interruttore per far ruotare nuovamente la stanza. Entrate nella seconda stanza



IN EDICOLA!!

Anteprime • Recensioni • News Hardware • Soluzioni • Cheats

K PC GAMES

QUESTO MESE:



EURO 2000

La guida per utilizzare tattiche e schemi nella maniera più efficace. ... E in esclusiva gli aggiornamenti di tutte le squadre!!!



SPECIALE GIOCHI ON-LINE

Recensiti e comparati i 5 migliori prodotti giocabili unicamente in Internet



FI GP3

Le nuove immagini inedite e la preview esclusiva con le prime impressioni di guida



KISS:

The Psycho Circus

In esclusiva europea la recensione dell'attesissimo sparafutto 3D con la band dei Kiss come protagonista

Contiene un CD-ROM con:

DEMO

PATCH

VIDEO

UTILITY

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

ARCADE

Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

AVVENTURA

A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Crusader	PP	5/Mag 00	54
of Might and Magic	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	2/Feb 00	26
Discworld Noir	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Medieval	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid	PP	1/Gen 00	34
Special Missions	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Mission: Impossible	PP	6/Giu 00	42
Nightmare Creatures 2	PP	1/Gen 99	24
Ninja: Shadow of D.	PP	12/Dic 99	54
Overblood 2	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PP	1/Gen 00	38
Rainbow Six	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 2	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil 3 Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Resident Evil Nemesis	PP	3/Mar 00	60
Ronin Blade	IM	7/Lug 99	66
Shogun Assassin	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Star Wars:	PS	9/Sett99	10
La minaccia fantasma	PP	1/Gen 99	28
Tenchu: Stealth Assassin	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider:	PI	11/Nov 99	72
the Last Revelation	PG	12/Dic 99	24
Tomb Raider IV	PI	4/Apr 00	69
Vampire Hunter D	PP	3/Mar 99	28
Wild Arms	PP	2/Feb 00	61
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

AZIONE

Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

ARCADE

Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix	PP	3/Mar 00	70
contro Cesare	PP	8/Ago 99	62
Attack of Saucerman	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20
Die Hard 2	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	PG	1/Gen 00	16
Fighting Force 2	IM	5/Mag 00	64
Juggernaut	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain (update)	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
MediEvil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66
Tai Fu	PI	1/Gen 99	68
Tai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

GIOCHI DI RUOLO

Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon:	PI	10/Ott 99	64
story of the Tamamayu	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	59
Monkey Hero	PP	6/Giu 00	36
Saga Frontier 2	PP	8/Ago 99	68
Shadow Madness	IM	2/Feb 00	45
Shadow Madness	PP	1/Gen 00	68
Star Ocean	PP	6/Giu 99	66
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

PICCHIADURO

Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes	PP	6/Giu 99	40
v/s Street Fighter	PP	2/Feb 00	51
Marvel vs. Capcom:	PP	6/Giu 00	57
Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 99	25
Psychic Force 2	PP	11/Nov 99	58
Rival Schools	IM	3/Mar 00	68
Rival School 2	PP	3/Mar 00	68
Shaolin	CL	3/Mar 99	68
Soul Blade	PP	6/Giu 00	34
Star Wars: - Jedi Power Battles	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha 3	PI	4/Apr 00	66
Street Fighter Alpha Ex 2	AS	1/Gen 99	84
Tekken 3	IM	1/Gen 00	69
Toshinden Subaru	PP	2/Feb 00	54
Warpath Jurassic Park	PP	3/Mar 99	36
WCW/NWO Thunder	PP	12/Dic 99	18
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

ARCADE

X Man: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
-----------------------	----	----------	----

PLATFORM

A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the	PP	10/Ott 99	54
Beanstalk	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot W.	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Croc 2	PP	4/Apr 99	42
Gex: Deep Cover Gecko	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	2/Feb 99	62
Hugo	PP	1/Gen 00	40
I puffi	IM	6/Giu 00	62
Jumping Flash 3	PG	2/Feb 99	14
Oddworld: Abe's Ex.	PP	1/Gen 00	52
Pacman World	CL	2/Feb 99	74
Pandemonium 2	PP	3/Mar 99	60
Rugrats	PP	12/Dic 99	34
Spyro 2:	PG	8/Ago 99	30
Gateway to Glimmer	PP	5/Mag 00	59
Tarzan	PP	1/Gen 99	22
Tomba 2	PP	8/Ago 99	75
Wild 9	PI	8/Ago 99	75
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

PUZZLE

Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

RACING

Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bombberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon 2	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 World GP	PP	14/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mobil 1	PP	4/Apr 00	42
Rally Championship	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed:	PG	5/Mag 99	36



TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.	TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.	TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80	Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12	Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Need For Speed: Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20	Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36	Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
N Gem	PI	5/Mag 00	72	Libero Grande	PS	1/Gen 99	43	Music	PP	2/Feb 99	63
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60	LMA Manager	PI	12/Dic 99	70	Night in Vegas	PP	5/Mag 00	58
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72	LMA Manager	PP	5/Mag 00	34	Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20	Madden 2000	PP	11/Nov 99	30	Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40	Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42	Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68	MTVSports	PP	1/Gen 00	60	Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20	NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60	RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54	NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30	Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28	NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52	Streak	PP	3/Mar 99	40
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72	NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54	Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80	NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34	Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52	NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44	Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Roadsters	PP	2/Feb 00	62	NFL Blitz	PP	1/Gen 00	63	Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26	NHL Blades of Steel 2000	PP	6/Giu 00	54	Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Rollcage	PG	3/Mar 00	18	NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64	Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58	NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59	SPARATUTTO			
SCARS	PS	2/Feb 99	52	NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67	Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28	NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53	Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61	No Fear: Downhill				Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38	Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54	Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34	Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30	Army Men			
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61	Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38	Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46	Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46	Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53	Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59	B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64	Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72	Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73	Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38	Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Toca 2	PP	1/Gen 99	58	Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26	Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Toca 2	PS	2/Feb 99	36	Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72	Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
360°	PP	8/Ago 99	60	Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71	G Police 2	PI	4/Apr 99	58
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38	Rushdown	PP	6/Giu 00	44	G Police	CL	6/Giu 99	74
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22	Sensible Soccer	PP	1/Gen 99	59	G Police 2	PP	8/Ago 99	34
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50	Street Skater	PP	3/Mar 99	39	Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48	Street Skater 2	PI	5/Mag 99	42	Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34	Street Skater 2	PG	4/Apr 00	70	Millennium Soldier			
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72	Supercross 2000	PP	6/Giu 00	30	Expendable	PP	2/Feb 00	40
Wip3out	PS	8/Ago 99	17	Tele+ Calcio				Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Wip3out	PG	9/Sett 99	16	Manager 2000	PP	5/Mag 00	62	Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Wip3out	PS	10/Ott 99	36	This Is Football	PS	8/Ago 99	20	Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
SIMULAZIONE SPORTIVA				This Is Football	PG	11/Nov 99	18	Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41	This Is Football	CL	6/Giu 00	64	Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44	Thrasher:				Quake 2	PG	11/Nov 99	12
Alexis Lalas				skate and destroy	PP	2/Feb 00	32	Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
International Soccer	IM	7/Lug 99	69	Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51	Retro Force	PI	2/Feb 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56	Tony Hawk's				Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Anna Kournikova's				Skateboarding	PG	12/Dic 99	42	R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58	Tony Hawk's	AS	4/Apr 00	90	Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Anna Kournikova's				Skateboarding				Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44	Tony Hawk's				South Park	PP	9/Sett 99	40
Big Air	PP	5/Mag 99	22	Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68	Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45	Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67	Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61	Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40	Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
Calcetto - Puma				UEFA Champions				Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
Street Soccer	PP	5/Mag 99	48	League 2000	PP	5/Mag 00	44	Super Dimension			
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18	UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60	Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71	UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20	Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22	Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60	V2000	PP	2/Feb 99	59
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66	V Ball	PP	8/Ago 99	40	Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Downhill Mountain				Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12	Virus	PP	8/Ago 99	58
Biking	PP	1/Gen 00	44	Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67	War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26	Viva Football	PP	4/Apr 99	46	STRATEGICI			
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72	WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60	Asterix	PP	4/Apr 99	30
Everybody Golf 2	PP	6/Giu 00	51	Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70	Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
FA Manager	PP	8/Ago 99	38	WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32	Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
F.A Premier League				WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68	Constructor	PP	1/Gen 99	63
Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42	WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66	Global Domination	PP	7/Lug 99	40
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24	SIMULAZIONI VARIE				Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34	Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20	KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74	Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58	Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44	Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60	Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46	Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70	Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
International Track				Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73	Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
& Field	PP	3/Mar 00	62	Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18	Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24	Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34	Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40								

LEGENDA
AS = Area Soluzioni
CL = Classic

PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet

PS = Planet Special
IM = Importazione



è in rete con

www.gamearena.it

(www.mediagroup.cc)



Composizione

aggiornamenti quotidiani
news all'avanguardia
preview esclusive
recensioni obiettive
soluzioni complete
hardware professionale
cheats affidabili
sfide avvincenti
donne conturbanti
risate inarrestabili



Istruzioni per l'uso:

clickare



Posologia:

prima, durante e dopo i pasti.
O anche **invece**



Avvertenze:

Si sono riscontrati casi di dipendenza
(anche immediata)



Controindicazioni:

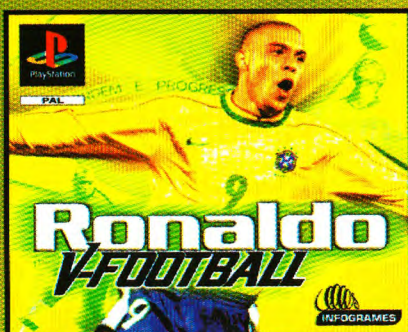
Non ne uscirete più

Lezioni di calcio brasiliano



***Quando il calcio diventa
un'arte, entra in gioco
Ronaldo.***

mediat



PlayStation®
Ronaldo
V-FOOTBALL



The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name, logos, and other indicia of Confederação Brasileira de Futebol and/or those of Nike, Inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their respective written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia.

La magia brasiliana su PlayStation

NON C'È PACE
PER I DANNATI



NIGHTMARE

CREATURES
II



Nightmare Creatures II TM & © 2000 Kallisto Entertainment, S.A. Produced by Universal Interactive Studios, Inc. Published and distributed by Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.